

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA – UESB**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA: LINGUAGEM E SOCIEDADE – PPGMLS**

**LUANA VIEIRA DE OLIVEIRA**

**DEPENDÊNCIA DIGITAL:  
MEMÓRIAS E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DOS USUÁRIOS DE REDES SOCIAIS**

**VITÓRIA DA CONQUISTA – BA**  
**AGOSTO DE 2024**

**LUANA VIEIRA DE OLIVEIRA**

**DEPENDÊNCIA DIGITAL:  
MEMÓRIAS E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DE USUÁRIOS DE REDES SOCIAIS**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade – PPGMLS, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Doutora em Memória: Linguagem e Sociedade.

Área de concentração: Multidisciplinariedade da Memória

Linha de pesquisa: Memória Discursos e Narrativas

Projeto temático: Memórias, Políticas e Representações Sociais sobre Álcool e Drogas

Orientadora: Profa. Dra. Luci Mara Bertoni

**VITÓRIA DA CONQUISTA-BA  
AGOSTO DE 2024**

O48d

Oliveira, Luana Vieira de.

Dependência digital: memórias e representações sociais de usuários de redes sociais. / Luana Vieira de Oliveira, 2024.

156f.; il. color.

Orientador (a): Dra. Luci Mara Bertoni.

Tese (doutorado) – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade, Vitória da Conquista, 2024.

Inclui referência F. 148 – 156.

1. Dependência - Tecnologia. 2. Mídias digitais. 3. Memórias. 4. Representações sociais. I. Bertoni, Luci Mara. II. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade. III. T.

*Catálogo na fonte: Karolyne Alcântara Profeta – CRB 5/2134*

UESB – Campus Vitória da Conquista – BA

Digital dependence: memories and social representations of digital social network users

Keywords: Addiction; digital media; memories; social representations.

Área de concentração: Multidisciplinaridade da Memória

Doutora em Memória: Linguagem e Sociedade

Banca Examinadora: Profa. Dra. Luci Mara Bertoni – Orientadora (Presidenta), Profa. Dra. Caroline Vasconcelos Ribeiro (Titular), Prof. Dr. Auterives Maciel Júnior (Titular), Profa. Dra. Vânia Carvalho Santos (Titular), Prof. Dr. Túlio Henrique Pereira (Titular).

Data da Defesa: 06 de agosto de 2024

Programa de Pós-Graduação: Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

**LUANA VIEIRA DE OLIVEIRA**

**DEPENDÊNCIA DIGITAL: MEMÓRIAS E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DE  
USUÁRIOS DE REDES SOCIAIS**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade – PPGMLS, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Doutora em Memória: Linguagem e Sociedade

Local e Data da defesa: Vitória da Conquista/BA, 06 de agosto de 2024.

**Banca Examinadora:**

Profa. Dra. Luci Mara Bertoni – Presidente  
Instituição: UESB/UVA-RJ

Ass.: Luci Mara Bertoni

Prof. Dr. Auterives Maciel Júnior  
Instituição: UESB

Ass.: Auterives Maciel Júnior

Profa. Dra. Caroline Vasconcelos Ribeiro  
Instituição: UESB

Ass.: Caroline Vasconcelos Ribeiro

Profa. Dra. Vânia Carvalho Santos  
Instituição: UFS

Ass.: Vânia Carvalho Santos

Prof. Dr. Túlio Henrique Pereira  
Instituição: URCA

Ass.: Túlio Henrique Pereira

## AGRADECIMENTOS

Expresso aqui meus agradecimentos a todos que contribuíram direta e indiretamente no processo de construção desta tese e de mim mesma. Pois essa pesquisa, assim como eu, foi atravessada por ideias, afetos, contribuições, compartilhamento, suporte, valores e subjetividades, resultante de vários encontros que constituem minha essência e direcionam meu olhar.

À CAPES, agradeço o financiamento desta pesquisa que me possibilitou condições para seguir com o desejo de tornar-me doutora.

À Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, por ter sido a instituição na qual pude construir minha formação, desde graduação, especialização, mestrado e agora doutorado.

Ao Programa de Pós-Graduação em Memória, Linguagem e Sociedade, abrindo a oportunidade à comunidade para um curso de excelência, por meio de uma equipe de profissionais acolhedores, e de docentes altamente capacitados e competentes, e encontros enriquecedores.

Minha eterna gratidão à Profa. Dra. Luci Mara Bertoni por sua competente conduta como mestra, por meio de orientações sábias e firmes, sua paciência e incentivo constantes, me ensinando a caminhar nesta árdua trajetória da pós-graduação e da escrita, incentivando-me, e garantindo que eu não fraquejasse ou desistisse diante de inúmeros obstáculos pessoais.

À banca representada pelos honrosos mestres: Profa. Dra. Vânia Carvalho, Profa. Dra. Caroline Vasconcelos Ribeiro, Prof. Dr. Túlio Henrique Pereira e Prof. Dr. Auterives Marciel Junior que, com generosidade, analisaram nosso texto, contribuindo com preciosas considerações e sugestões, levando luz e ao mesmo tempo provocando questionamentos que estimularam ainda mais minha busca por conhecimento e a melhora desta pesquisa.

Aos colegas do GePAD que, durante inúmeros encontros, produziram muito mais que compartilhamento de conhecimento, como também proporcionaram encontros agradáveis e amigos para vida toda.

E dos afetos mais marcantes eu agradeço ao meu amor maior: Minha família, maior fonte de amor e força. Pelo apoio incondicional, incentivos, paciência e carinho agradeço meu companheiro de vida e de sonhos José Américo Neto. E meus amados filhos, que abrindo mão de momentos de convivência em família tiveram a generosidade de nunca disputarem atenção com meus desejos acadêmicos, respeitando minhas escolhas e motivando-me a seguir os caminhos áridos da escrita.

Pela minha mãe que, com sua admiração pela educação e saber, me incentivou e estimulou a seguir uma busca infinita pelo conhecimento.

À minha irmã amiga e parceira por suas palavras de incentivo e todos os meus amigos que, muitas vezes, foram trocados pela minha dedicação aos estudos.

Todos sem exceção de alguma forma contribuíram para essa conquista.

**GRATIDÃO!**

## RESUMO

Com os atuais avanços das tecnologias e o uso intensificado de mídias sociais digitais, principalmente depois da pandemia da COVID-19 estamos diante de uma nova realidade sobre a qual desconhecemos suas consequências. Por isso faz-se necessário levantar uma discussão sobre este novo modo de vida relacional e seus possíveis impactos. Partindo do pressuposto que os usos intensos de mídias digitais podem produzir prejuízos psicossociais nos sujeitos, configurando em um comportamento de dependência, e sob à luz das teorias da Memória Coletiva (HALBWACHS [1950] 1990) e Representações Sociais (MOSCOVICI, [2000] 2015), entendemos que, ao obtermos acesso às representações sociais sobre dependência digital dos participantes da pesquisa, conseqüentemente, acessaremos memórias, ideias, conhecimentos, imagens e linguagens consensuais, que o grupo de participantes possui acerca do fenômeno, e assim compreenderemos como estes interpretam e justificam suas ações. À vista disso, o objetivo geral desta pesquisa é analisar as memórias e as representações sociais de usuários de redes sociais virtuais sobre dependência digital e levantar uma discussão sobre possíveis implicações psicossociais. Para tanto, buscamos contextualizar a nova economia psíquica da sociedade contemporânea e suas reverberações no surgimento das redes sociais virtuais; conceituar dependência e *ciberdependência* a partir de um olhar multidisciplinar; analisar os possíveis impactos sociais e subjetivos das mídias digitais; e traçar diálogos teóricos conceituais sobre memória e representações sociais, e suas manifestações na configuração social virtual. Deste modo, com caráter qualitativo e exploratório foi realizado um levantamento bibliográfico e um pesquisa *on-line* durante o período de 6 meses, com aplicação de um questionário do *google forms*, direcionado a participantes maiores de 18 anos, usuários do aplicativo *whatsapp*. Aplicando a técnica de associação livre de palavras (TALP), 15 perguntas sociodemográficas, e 20 perguntas adaptadas do teste desenvolvido por Kimberly Young (2018), que avaliam os graus leve, moderado e severo da dependência em *internet*. Com base nas leituras e nos resultados de 109 respostas, pudemos concluir que as memórias e as representações sociais dos participantes corroboram com as discussões teóricas aqui apresentadas sobre a dependência digital como uma dependência comportamental, resultante de excessos que expressam um modo de vida paradoxal contemporâneo que, ao buscar, por meio do consumo e prazer, a felicidade plena e a realização pessoal, produz adoecimento mental e social. Desta forma, levantar uma discussão com os diversos saberes como as ciências sociais e saúde e o poder público é importante para compreensão da dependência digital e como intervir, principalmente, com a nova geração, por meio de ações psicoeducativas e políticas de cuidado e proteção.

**Palavras-chave:** Dependência; mídias digitais; memórias; representações sociais.

## ABSTRACT

With current advances in technology and the intensified use of digital social media, especially after the COVID-19 pandemic, we are facing a new reality of which we are unaware of its consequences. Therefore, it is necessary to raise a discussion about this new way of relational life and its possible impacts. Based on the assumption that intense use of digital media can produce psychosocial damage in subjects, resulting in addictive behavior, and in light of the theories of Collective Memory (HALBWACHS [1950] 1990) and Social Representations (MOSCOVICI, [2000] 2015). We understand that, by gaining access to the social representations of digital addiction of the research participants, we will consequently access the memories, ideas, knowledge, images and consensual languages that the group of participants have about the phenomenon, and thus we will understand how they interpret and justify their actions. In view of this, the general objective of this research is to analyze the memories and social representations of virtual social network users about digital addiction and raise a discussion about possible psychosocial implications. To this end, we will seek to contextualize the new psychic economy of contemporary society and its reverberations in the emergence of virtual social networks. Conceptualize dependence and cyberdependence from a multidisciplinary perspective. Analyze the possible social and subjective impacts of digital media. In addition, outline conceptual theoretical dialogues about memory and social representations, and their manifestations in the virtual social configuration. Therefore, with a qualitative and exploratory nature, a bibliographical survey and an online survey were carried out over a period of 6 months, using a Google Forms questionnaire, aimed at participants over 18 years of age, users of the WhatsApp application. Applying the TALP free word association technique, 15 sociodemographic questions, and 20 questions adapted from the test developed by Kimberly Young (2018), which assess mild, moderate and severe degrees of internet addiction. Based on the readings and results of 109 responses, we can conclude that the participants' memories and social representations corroborate the theoretical discussions presented here about digital addiction as a behavioral addiction. Resulting from excesses that express a contemporary paradoxical way of life, that when seeking, through consumption and pleasure, full happiness and personal fulfillment, it produces mental and social illness. In other words, the problem here is not the technology, but the use and way in which human beings appropriate digital technology to manifest symptoms and supposedly escape discomfort, and above all, the way in which platforms use the power of influence and information to determine human behavior, affecting the subjectivity of its users. In this way, raising a discussion with different types of knowledge, such as social and health sciences and public authorities, is important for understanding digital dependence and how to intervene, especially with the new generation, through psychoeducational actions and care and protection policies.

**Keywords:** Addiction; digital media; memories; social representations.



## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1 - Gênero dos participantes.....</b>	<b>106</b>
<b>Gráfico 2 - Escolaridades dos participantes.....</b>	<b>107</b>
<b>Gráfico 3 - Idade dos participantes.....</b>	<b>108</b>
<b>Gráfico 4 - Autodeclaração raça/ etnia.....</b>	<b>109</b>
<b>Gráfico 5 - Condição financeira .....</b>	<b>110</b>
<b>Gráfico 6 - Diagnósticos dos participantes.....</b>	<b>111</b>
<b>Gráfico 7 - Uso de redes sociais digitais .....</b>	<b>111</b>
<b>Gráfico 8 - Aumento de uso na pandemia.....</b>	<b>112</b>
<b>Gráfico 9 - Média de horas de uso da internet.....</b>	<b>112</b>
<b>Gráfico 10 - Média diária de uso das redes sociais.....</b>	<b>113</b>
<b>Gráfico 11 - Média diária de uso de jogos online.....</b>	<b>113</b>
<b>Gráfico 12 - Consideram-se dependentes digitais.....</b>	<b>114</b>

## LISTA DE FIGURAS E QUADROS

<b>Figura 1 - Dependência digital, 2024.....</b>	<b>44</b>
<b>Figura 2 - Ícones dos principais aplicativos das redes sociais digitais, 2024.....</b>	<b>46</b>
<b>Figura 3 - Imagens que tiveram maiores repercussões e engajamento, 2024.....</b>	<b>48</b>
<b>Figura 4 - Imagem de Self, 2024.....</b>	<b>50</b>
<b>Figura 5 - Exemplo de uma postagem com muita interação: Vida Íntima de um jogador de futebol, 2024.....</b>	<b>51</b>
<b>Figura 6 - <i>selfies</i> da morte, 2024.....</b>	<b>52</b>
<b>Quadro 1 – Conteúdos que mais consomem na <i>internet</i>, 2024.....</b>	<b>114</b>
<b>Quadro 2 - Aproximação semântica para a análise da TALP, 2024.....</b>	<b>119</b>
<b>Quadro 3 - Quadrantes de distribuição das evocações livres que expressam as representações sociais sobre dependência digital, 2024.....</b>	<b>121</b>

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>2 O SUJEITO SOCIAL, A VIRTUALIDADE E A MEMÓRIA .....</b>	<b>23</b>
2.1 O humano, o coletivo e a rede social tecnológica .....	25
2.2 O mundo digital, o sujeito e os outros.....	40
2.3 Virtualidade e Memória.....	54
2.4. Memória Coletiva e as redes sociais digitais .....	58
<b>3 CIBERDEPENDÊNCIA: REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E MEMÓRIAS .....</b>	<b>62</b>
3.1 O desenvolvimento tecnológico e as redes sociais .....	63
3.2 Pandemia da COVID-19: Aceleração digital e exclusão .....	72
3.3 Dependência e Ciberdependência .....	79
3.4 Representações sociais e memórias nas redes digitais.....	89
<b>4 PERCURSOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>100</b>
4.1. Característica da pesquisa .....	101
4.2 Local da coleta .....	103
4.3 Coleta de dados .....	103
4.4 Perfil dos participantes .....	106
4.4.1 Gênero.....	106
4.4.2 Escolaridade.....	106
4.4.3 Profissão.....	107
4.4.4 Idade dos participantes.....	107
4.4.5 Como se autodeclararam quanto a raça/etnia.....	108
4.4.6 Quanto à condição financeira.....	109
4.4.7 Sobre os diagnósticos declarados dos participantes.....	110
4.4.8 Sobre as redes sociais digitais mais usadas.....	111
4.4.9 Aumento de uso na pandemia.....	112
4.4.10 Média diária de horas de uso de <i>internet</i> .....	112
4.4.11 Média de horas de uso de redes sociais por dia.....	113
4.4.12 Média diária de jogos <i>online</i> .....	113
4.4.13 O que os participantes mais consomem.....	114
4.4.14 Os participantes consideram-se dependentes digitais.....	114
4.5 Método de análise dos dados .....	114
<b>5 O HUMANO E A VIRTUALIDADE A PARTIR DO OLHAR DO USUÁRIO.....</b>	<b>117</b>
5.1 Resultado de teste de dependência digital .....	117
5.2 Análise da TALP.....	118
5.2.1 Núcleo central .....	121
5.3 Categorias de análise .....	126
5.3.1 Ansiedade, depressão e outras patologias .....	127
5.3.2 O tempo no ciberespaço .....	131
5.3.3 Conexão x isolamento.....	135

<b>5.3.4 Prazer, falta e excesso.....</b>	<b>138</b>
<b>6 CONCLUSÃO.....</b>	<b>144</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>148</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A liberdade individual não é um bem cultural. Ela era maior antes de qualquer civilização, mas geralmente era sem valor, porque o indivíduo mal tinha a condição de defendê-la. (FREUD, [1929] 2011, p. 41).

Quando falamos de comportamento compulsivo ou dependência questionamos a liberdade do ser humano diante do seu comportamento e seus desejos. Para não ficarem desamparados e sentirem-se incluídos na sociedade, os seres humanos adaptam-se às mudanças de comportamento e valores, muitas vezes renunciando a desejos íntimos, de modo que a cultura passa a determinar ou produzir o desejo, como o mercado de consumo e da tecnologia na modernidade. Todavia o preço para tal adaptação é a sua liberdade individual e a angústia do mal-estar civilizatório.

No texto supracitado de **O mal-estar da civilização**, Freud ([1929] 2011) afirma que em busca de segurança e garantia de sua existência, o ser humano submeteu-se à vida civilizada, abrindo mão de sua liberdade e da realização de suas pulsões-instinto e, portanto, vive em uma relação dialética entre suas satisfações pessoais e as regras sociais de civilidade, buscando incessantemente por satisfação, como uma forma de compensação do mal-estar, que tem sua origem no corpo, no mundo externo e das relações com os outros. Assim, para evitar a angústia gerada por tais exigências sociais, é impelido à busca de paliativos que funcionam como compensação, alívio e prazer.

Diante das dicotomias vivenciadas pelos sujeitos sociais na contemporaneidade, temos o fenômeno das mídias sociais digitais que, de forma positiva, cumprem com o papel de derrubar fronteiras, operacionalizar relações, unir em escala mundial as pessoas e comunidades por meio de signos e algoritmos, misturando culturas, memórias e representações que contribuem para a construção de novas interpretações de mundo. Todavia pode servir de dispositivo para o mal-estar humano, determinando os sujeitos no seu modo de viver e se relacionar, produzindo padrões de existência adoecedores.

Estamos diante de uma nova dimensão de realidade, o chamado mundo virtual ou *ciberespaço*<sup>1</sup>, que não se opõe ao real nem ao material, e não está coordenada no tempo e no espaço na forma normativa, mas como afirma Lévy (2000, p. 22) é, na verdade, “produto de uma sociedade e de uma cultura” que retrata a formação da sociedade pós-moderna no terreno do *ciberespaço*. São, sobretudo, resultantes de ideias, imaginários, representações, interesses

---

<sup>1</sup> *Ciberespaço* - “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 92).

econômicos e relações de força e poder entre os seres humanos na contemporaneidade que, em dimensões conflitivas, está cada vez mais presente na vida das pessoas, principalmente por meio dos dispositivos móveis, que torna possível produzir uma realidade onipresente de intensos e velozes fluxos de informação e comunicação, que pode controlar e produzir subjetividade, interferindo na forma de perceber, sentir e agir no mundo.

Portanto, para compreensão do ser humano na contemporaneidade, e como ele é atravessado pelo discurso social, cerceando sua liberdade individual e produzindo sintomas de mal estar, é imperativo discutir acerca do modo de vida social regido pelas tecnologias digitais, e sobretudo a expansão das mídias sociais, que foi acelerada durante a pandemia da COVID-19<sup>2</sup>, em que o mundo foi obrigado a fazer isolamento social para impedir a proliferação do coronavírus e encontrou nos recursos tecnológicos novas alternativas de trabalho, estudo e convivência. Com a referida crise sanitária, boa parte da integração social e o entretenimento, principalmente entre crianças e adolescentes, migraram para o mundo digital. Assim como esferas econômicas e sociais tiveram que se adaptar à nova realidade de isolamento físico e atividades virtuais.



## **Pandemia acelera digitalização dos micro e pequenos empreendedores**

**Levantamento do Sebrae apontou que 22% deles passaram a usar plataformas on-line nos últimos meses, enquanto 60% que já utilizavam, intensificaram as operações virtuais. Empresários contaram com a ajuda de consultores e institutos para transformar negócios.**

Portal de notícias Globo - G1 21/12/2020 21h38

agênciaBrasil 

## **Estudo mostra que pandemia intensificou uso das tecnologias digitais**

**Desigualdades de inclusão digital foram acentuadas**

Publicado em 25/11/2021 - 15:26 Por Akemi Nitahara – Repórter da Agência Brasil - Rio de Janeiro

<sup>2</sup> COVID 19- Uma infecção respiratória aguda grave, causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, uma ampla família de vírus que podem causar uma variedade de condições, como uma doença potencialmente grave e altamente transmissível, emergindo em 2019 em Wuhan, China, disseminando rapidamente de forma epidêmica pelo mundo, causando inúmeras mortes (Organização Pan Americana de Saúde- OPAS).

## **Isolamento social potencializa dependência tecnológica**

A necessidade de utilizar a internet para a realização das atividades de rotina potencializou problemas de saúde mental. Especialistas explicam o fenômeno e compartilham práticas saudáveis  
Raquel Ribeiro\* e Tayanne Silva\* Postado em 07/02/2021 14:23 / atualizado em 08/02/2021 16:56

As reportagens acima foram tiradas de revistas eletrônicas e apresentam dados que corroboram com a afirmativa que a pandemia acelerou o processo de digitalização social. O psicólogo Gilberto Godov afirma, em nota ao Correio Braziliense de fevereiro de 2021, que “as contingências da pandemia criaram, novas demandas e mudaram a forma como as pessoas se relacionam com tudo a sua volta” sendo responsável inclusive pelo aparecimento ou agravamento de problemas mentais. Bem como o mestre em computação Nathaniel Simch de Moraes, na mesma reportagem, defende a ideia de que a oferta crescente de acesso e popularização das mídias sociais mudou nossa maneira de viver, se relacionar, consumir informações e negócios, e denota um cenário comum que é o indício ao vício comportamental relacionado ao uso indiscriminado e compulsivo das mídias sociais. Para ele, a pandemia não trouxe apenas problemas de saúde física, mas potencializou um problema psicológico, pois “o vício em redes sociais para ele se reflete em ansiedade, depressão, distúrbios alimentares e de sono”.

Evidente que o processo de digitalização social já estava em curso, contudo esse contexto de isolamento social pandêmico acelerou e intensificou o uso das mídias digitais. Foi diante deste contexto de pandemia que o projeto desta pesquisa foi criado. Direcionada por interesses pessoais como historiadora, buscando responder o questionamento sobre os impactos sociais deste modo de uso das tecnologias após a crise sanitária em questão, mas já buscando respostas a queixas desta ordem, que mesmo antes da pandemia, já podia ser verificado como sintoma da contemporaneidade no exercício clínico como psicóloga. E por fim, como estudiosa do tema de dependência, dando continuidade aos estudos do mestrado sobre representações sociais e memórias sobre dependência química (OLIVEIRA, 2018) que, ao final, despertou o desejo de investigar outras manifestações de dependência da atualidade, uma vez que não são apenas as drogas que afetam o convívio social e o desenvolvimento pessoal.

Direcionada por respostas acerca da possível dependência digital, pude verificar que a intensificação do uso das tecnologias digitais, apesar dos avanços em pesquisas apontarem a

relação de prejuízos a tal comportamento, principalmente em crianças, não havia um consenso científico, pois o que para alguns tratava-se apenas de um novo modo de vida, para outros, tais comportamentos em excesso são motivo de preocupação de saúde pública, sendo entendidos como patológicos, considerados como uma das mais novas formas de adicção da sociedade contemporânea. É possível verificar similaridades deste comportamento compulsivo com o uso abusivo de substâncias psicoativas, bem como relacionar possíveis comorbidades. Assim, ao falar em dependência digital devemos considerar que, apesar de tal comportamento estar associado a um padrão de uso que envolve um desejo disfuncional, por período não regulado e excessivo, acompanhado de prejuízos psicossociais e funcionais significativos, não pode ser atribuível a nenhum outro transtorno (KUSS; PONTES, 2019).

Uma pesquisa conduzida pelo Datafolha, em 2022, com 2.098 brasileiros, aponta o excesso de informações, de múltiplas conexões e de tempo gasto nos dispositivos e ambientes digitais, principalmente nas redes sociais, como causador do aumento dos transtornos mentais, como resultado de sentimentos de medo de julgamento e ataques por conta do conteúdo postado em seu perfil, sentimento de cobrança para se manter ativo *online* e, por fim, insatisfação com a própria vida, pela comparação com as de outras pessoas. E a *Royal Society for Public Health* (RSPH), organização britânica dedicada a melhorar o bem-estar e saúde pública, revela que metade das pessoas entre 14 e 24 anos relacionou o uso do Instagram e do *Facebook* à sensação de ansiedade, enquanto 07 em cada 10 afirmam que o *Instagram* faz com que se sintam mal quanto a aparência pessoal (VALENTE, 2019; SILVA, 2019).

Somente no Brasil, existem 464 milhões de dispositivos digitais, mais de dois por habitante de acordo com a 34ª edição da pesquisa anual do Centro de Tecnologia de Informação Aplicada da Escola de Administração de Empresas de São Paulo (FGV, 2023) sobre o mercado brasileiro de TI e uso nas empresas. Já um levantamento global do provedor *Proxyrack* aponta que o brasileiro passa em média 9 horas e 32 minutos por dia na *internet*, perdendo apenas para a África do Sul (com 9h e 38 minutos) e o quarto com mais tempo de uso de telas no mundo, ficando atrás de Emirados Árabes Unidos, Arábia Saudita e Malásia. Tendo uma média de 8,4 redes acessadas por usuários (ABRANET, 2023).

A Pesquisa da Consultoria em Marketing Digital *Conversion* (2021) mostra que os brasileiros ficam conectados em média quatro horas e oito minutos diariamente nas redes sociais. A média mundial é de duas horas e vinte e cinco minutos. A pesquisa evidencia que o *WhatsApp* é a rede mais acessada. Na sequência, estão *Facebook* e *Instagram*. Pesquisadores afirmam que se antes era comum acessarmos a *internet* de forma pontual, hoje é praticamente impossível, pois estamos constantemente conectados aos computadores e *smartphones*, mesmo



quando não estamos fazendo uso da rede, as pessoas não acionam o botão de saída das plataformas digitais. Acabam ficando de prontidão para estarem aptas a responder, interagir, compartilhar tudo, a qualquer momento. Essa conexão gera o sentimento de estarmos ligados a tudo e a todos a qualquer momento, resultando em ansiedade, exaustão e o sentimento de que é preciso estar atento a todo o momento.

No âmbito da saúde, há muitas discussões sobre os possíveis impactos do uso excessivo das tecnologias digitais e mídias sociais. Em 18 de junho de 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) reconheceu o distúrbio de jogo *online* no Código Internacional de Doenças (CID) e passou a considerar a **nomofobia** – medo excessivo de não poder se comunicar por meio de celulares – como doença. No Brasil, o Governo federal, em 2021, lançou no diário oficial do Distrito Federal a publicação das leis nº 6.848/21 e 6.850/21, propostas pelos deputados distritais Cláudio Abrantes (PDT) e Delmasso (Republicanos), que incluem no Calendário Oficial do DF datas voltadas à conscientização e prevenção de perigos relacionados ao uso de dispositivos eletrônicos. A Lei nº 6.850/21, de autoria do deputado Delmasso, prevê a criação de campanhas de combate à nomofobia, além de ações educativas e preventivas. A matéria também propõe encaminhamentos para diagnóstico e tratamento da condição (Câmara Legislativa, Distrito Federal, 2021). Mas atualmente a saúde pública não disponibiliza nenhum tipo de cuidado ou tratamento voltado para uma dependência digital, ficando a cargo das iniciativas privadas. Bem como políticas educativas voltadas para esta questão ainda não foram implementadas nas diretrizes de bases curriculares das escolas no Brasil.

Todavia, diferente da dependência química, tratar este comportamento do uso intenso das mídias sociais digitais como dependência é polêmico, pelo seu caráter contraditório, pois oferece benefícios aos usuários, como a garantia à informação, comunicação e inclusão destes no modo de vida contemporâneo. Vale ressaltar também que o conceito que adotamos de mídias sociais, de acordo com Koerbel (2019), refere-se a todo tipo de mídia digital que permite interação ou compartilhamento de informações, incluindo as plataformas de redes sociais como *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *SlideShare*, *Youtube*, entre outros. Porém, o termo “redes sociais” já existe antes mesmo da *internet*. De modo que optaremos pelo uso do termo redes sociais digitais ao nos referirmos às plataformas de relacionamento. Todavia, é importante ressaltar que a presente pesquisa se destina à compreensão sobre a **dependência digital**, que engloba uso das mídias digitais como um todo, como *internet*, jogos *online* e outros. Dito isso, evitamos o uso de expressões generalistas como dependência tecnológica, ou reducionistas como dependências de redes sociais. Mas durante a discussão e análise daremos ênfase ao modo

de uso das redes digitais com base no perfil dos participantes, e por seu caráter social que manifesta o modo relacional e os valores da contemporaneidade.

Diante da possibilidade de o uso intenso de tecnologias digitais configurarem uma possível dependência comportamental, faz-se necessário que as ciências sociais avaliem as mudanças geradas no comportamento e leitura de mundo dos usuários de redes sociais digitais, analisando este novo modo de se relacionar imposto pela *cibercultura*<sup>3</sup>. Visto que ao se tornar indispensável, o uso destas ferramentas, utilizada pela humanidade de forma compulsória, obriga a navegar cada vez mais nas dimensões das relações virtuais. E a humanidade não tem noção exata dos impactos gerados no terreno desconhecido da virtualidade eletrônica, por serem de longo prazo, são desconhecidas as consequências, gerando dúvidas e inquietações. Todavia esta pesquisa não pretende afirmar a existência de tal patologia ou especular sobre possíveis danos, mas conhecer a partir dos próprios usuários a definição de tal fenômeno.

Por isso, diante do contexto que vivemos e das incertezas que temos sobre os impactos que surgirão nas configurações sociais, com o acelerado e intenso uso de mídias sociais digitais, debruçar sobre tal tema é de real importância às ciências humanas e sociais, para compreensão do modo como o ser humano contemporâneo relaciona-se com suas tecnologias, e como estas intervêm no modo de vida e no modo dos seres humanos se relacionarem entre si. Sem, contudo, deixar de reconhecer a dimensão da importância das tecnologias digitais na sociedade contemporânea como meio de inclusão e acesso a direitos básicos, como por exemplo de saúde e previdência social no Brasil, no qual os cidadãos precisam estar cadastrados nas plataformas digitais. Ou seja, os benefícios não anulam os malefícios e vice-versa, não nos interessa levantar uma crítica a tais tecnologias, mas compreender o papel que essas ocupam na vida social e sua forma de uso consciente, como qualquer objeto pelo qual os indivíduos sujeitam-se como principal fonte de satisfação.

Por meio da constatação de um novo modo relacional na sociedade contemporânea, que cada vez mais se configura pelo âmbito do virtual, surge uma perspectiva de pesquisa, que é a investigação do fenômeno da possível dependência digital. Assim, o presente estudo partiu do seguinte questionamento: Como as pessoas interpretam a dependência digital? E como o modo de uso destas tecnologias digitais ecoam na subjetividade e vida relacional contemporânea?

Partindo da ideia de que o comportamento compulsivo produz impactos psicossociais, alterando seu modo viver e se relacionar uns com os outros. Assim, a dependência digital como um fenômeno social, deve ser compreendida a partir dos seus usuários, na forma consensual

---

<sup>3</sup> É um conjunto de técnicas materiais e intelectuais, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores, um fluxo ininterrupto de ideias, ações e representações entre pessoas conectadas por computadores (LÉVY, 1999).

que eles entendem, pensam e teorizam sobre o modo de uso, interpretando o fenômeno, a partir de seus sistemas de valores, noções e práticas, que o psicólogo Serge Moscovici chamará de Representações Sociais (MOSCOVICI, [2000] 2005).

E uma vez que consideramos as representações sociais como desdobramentos da interação social, são constituídas também memórias coletivas, por meio de imagens do passado, como um eco da estrutura social da qual estão inseridos. Assim, torna-se indispensável identificar as memórias dos usuários sobre o fenômeno, para que possamos ter uma compreensão mais explícita sobre o tema a partir do olhar destes sujeitos (MOSCOVICI, [2000] 2005; HALBWACHS, [1950] 1990). Deste modo, a presente pesquisa terá como base teórica norteadora a Teoria das Representações Sociais e da Memória Coletiva.

Partimos do pressuposto que ao identificamos as memórias e representações sociais dos usuários sobre dependência digital, podemos compreender o fenômeno e o modo como a sociedade deve agir sobre ele. Assim sendo, ao obtermos acesso às representações sociais sobre dependência digital dos participantes da pesquisa, conseqüentemente, acessaremos a memória coletiva do grupo sobre este fenômeno e seu modo de interpretação que justificariam suas ações. Logo, associar os dois saberes, representações sociais e memória, será relevante para o estudo do fenômeno social aqui proposto que protagoniza cada vez mais as relações contemporâneas, produzindo o comportamento compulsivo, cuja dimensão subjetiva e social ainda é pouco conhecida.

À vista disso, o objetivo geral desta pesquisa é analisar as representações sociais e memórias de usuários de redes sociais virtuais sobre dependência digital, e levantar uma discussão sobre possíveis implicações psicossociais.

Para tanto, nas linhas que se seguem buscamos contextualizar a nova economia psíquica da sociedade contemporânea e suas reverberações no surgimento das redes sociais virtuais; conceituar dependência e *ciberdependência* a partir de um olhar multidisciplinar; analisar os possíveis impactos sociais e subjetivos das mídias digitais; e traçar diálogos teóricos conceituais sobre memória e representações sociais, e suas manifestações na configuração social virtual.

De forma aprofundada, nos propomos a traçar uma análise e discussão teórica sobre o tema proposto, dividindo a pesquisa por seções, de modo que as duas primeiras (após a introdução) foram destinadas à apresentação de discussões teóricas sobre o tema, a quarta seção sobre o percurso metodológico da pesquisa e a quinta seção destinada à análise dos dados coletados com base nas teorias aqui abordadas.

Na segunda seção, considerando o ser humano como resultado do encontro com outros seres humanos, no qual a cultura, os valores, e modo de viver e interpretar a si e ao mundo é marcado por esses encontros, buscamos autores que defendem a ideia do ser humano como um ser essencialmente coletivo, como Durkheim ([1895] 2000), Halbwachs ([1952] 1990), Moscovici ([2000] 2015), Freud ([1929] 2011). E no intuito de contextualizar e compreender o sujeito contemporâneo imerso ao mundo digital e as relações virtuais, partimos de leituras de teóricos que abordam o tema, tais como Bauman (1998, 2011), Lipovetsky (2005), Foucault (2008), Han (2018), Castells (1999) e Levy (1999). Desse modo, com a intenção de fazer uma análise deste sujeito digitalizado, que está sob o olhar do outro através das redes sociais, vulnerável à manipulação de si, traçando uma discussão com os autores Porfirio (2023), Debord ([1967] 1992), Goffman (2009), Duran (2014), Foer (2018), DiDi-Huberman (2010), Debray (1993), Freud (1914). E, por fim, levantamos uma discussão sobre a memória e a virtualidade, com autores como Levy (1999, 1996), Bergson ([1896] 2010), Deleuze (1996), e as bases teóricas norteadoras deste estudo da Memória coletiva e as redes sociais digitais com Halbwachs ([1950] 1990) e Dodebei e Gouveia (2008).

Na seção seguinte trazemos o conceito de dependência, partindo de um olhar sócio-histórico, mas também patológico das ciências humanas e da saúde, a partir do DSM-V, CID10/11, OMS, Ribeiro e Laranjeira (2015), Ribeiro e Moreira (2004), Khoury (2018), Pirocca (2012) e Kuss e Pontes (2019). Apresentaremos o posicionamento sobre o tema de teorias como a neurociência e a psicanálise, assim como buscamos compreender, por meio das leituras, o surgimento das tecnologias digitais e as redes sociais digitais com autores como Goble (2012) e Santaella (2003), compreendendo as redes sociais por meio de autores como Recuero (2009, 2011) Foer (2018) Walker (2022) e Mortado (2019). Na presente pesquisa, vamos nos debruçar sobre o aporte teórico das Representações sociais, compreendendo a teoria e seus desdobramentos nas redes sociais digitais, bem como e pontos de conversão com a teoria da memória coletiva, por meio de autores como Sá (1995), Moscovici (2000, 1961, 2012) Jodelet (2011, 2001), Santos (2005), Abric (2003), Jovchelovitch (1996, 2001), Vala (2006), Arruda (2011), Alba (2014) e Halbwachs ([1950] 1990), de modo que ao apropria-se da teoria das representações sociais, assim como da Memória Coletiva, vimos como ambas podem convergir-se e ser útil na compreensão do objeto de estudo escolhido, a saber o fenômeno da *ciberdependência*.

No intuito de compreender tal fenômeno social em profundidade e conhecer a maneira de agir e pensar do público-alvo essa pesquisa possui com um caráter qualitativo e exploratória, que, conforme resultados obtidos, apresentaremos preposições que poderão ser investigadas em

pesquisas futuras, de forma a poder contribuir com discussões de criação de políticas públicas e de saúde.

Valendo-nos dos espaços virtuais das redes sociais digitais, especificamente o *Whatsapp*, direcionamos (via *link*) para participantes maiores de 18 anos um questionário *on-line* do *google forms*. Este foi composto por uma página inicial e obrigatória de termo de consentimento livre e esclarecido para que o participante fosse informado de todos os dados necessários para que pudesse optar em participar ou não da pesquisa, em conformidade com as exigências de comitê de ética da Universidade Estadual da Bahia–UESB, uma vez que a presente pesquisa, por se tratar de pesquisa com seres humanos, foi submetida e aprovada pelo comitê de ética por meio da plataforma Brasil, conforme parecer de número 6.089.776.

Foram alcançados 109 participantes no período de 6 meses, dos quais 79 mulheres e 29 homens, e uma pessoa preferiu não se definir. Inicialmente, o grupo era parte dos grupos de convívio da pesquisadora e, conseqüentemente, compartilharam com outros grupos de convívio. O questionário foi composto por três partes, no qual a primeira era composta por uma técnica de livre associação de palavras (TALP) para identificar possíveis representações sociais do fenômeno estudado, a segunda parte composta por um questionário sociodemográfico, e a última parte de um teste adaptado para avaliar a possível dependência das mídias digitais sociais dos participantes.

A maioria branca, classe média baixa, com idades entre 25 e 34 anos, com ensino superior (36, 7%) ou especialização (22,9%) com profissões variadas. Grande parte dos participantes são do estado na Bahia e Sergipe, mas tivemos participação do estado de São Paulo, Rio de Janeiro e Brasília. A maior parte das participantes afirmou usar as redes sociais para entretenimento, informação e conhecimento. Destes, 78 % declararam ter aumentado o uso da *internet* durante a pandemia, e 77,1 % aumentaram o uso das redes sociais digitais. Sendo que destes, 33,9 % admitiram passar atualmente mais de 6 horas por dia nas mídias digitais, 13,8% mais de 6h nas redes sociais digitais e 20,2% de 1 a 2 horas em jogos eletrônicos. Quanto ao seu uso 60,6 afirmam que fazem uso das mídias sociais digitais para entretenimento, 57,8 para questões profissionais e conhecimento, 59,6% para informação e 21,1% para temas políticos.

Em vista à análise dos dados colhidos, utilizamos o *software* EVOC (*Ensemble de Programmes Permettant L'analyse des Évocations*), desenvolvido pelo grupo do *Midi*, liderado por Abric e seus colaboradores, versão 2000, 3.0 que propicia verificar a organização das palavras evocadas por um grupo em função da hierarquia implícita de cada uma, gerada pela combinação entre a sua frequência e a ordem de sua respectiva evocação, identificando os

possíveis: núcleo central e os periféricos das representações sociais do fenômeno estudado. Os dados coletados na pesquisa foram analisados à luz dos pressupostos teóricos das Representações Sociais, e do Núcleo central e Memória Coletiva em paralelo a outras teorias que buscam analisar o contexto da sociedade contemporânea. Assim sendo, esta pesquisa debruçou-se sobre os sistemas de pensamentos simbólicos construídos socialmente, e ao obter os resultados dos participantes poderemos possibilitar uma discussão sobre o tema e seus impactos psicossociais, de modo substanciar uma discussão teórica e social sobre tal fenômeno, e sobretudo a compreensão sobre o modo adequado como a sociedade civil e o poder público devem/podem agir.

Ratificamos que esta pesquisa opera sem a intenção de demonizar às mídias sociais digitais, pois reconhecemos os inegáveis benefícios de tais avanços, evidenciados sobretudo durante o período de isolamento social necessário durante a pandemia da Covid-19. Além de aproximar pessoas e fronteiras e possibilitar maior acesso às informações e conhecimento, as mídias sociais digitais também viabilizaram um mundo mais acessível às relações para quem possui alguma limitação física e/ou neuroatípicas. As plataformas de relacionamento digital deram espaço de fala aos desconhecidos, permitiu que muitas vidas fossem transformadas e até salvas por meio de campanhas solidárias ou apoio de comunidades e profissionais de saúde mental, dentre outros tantos benefícios.

Sendo um fenômeno contemporâneo, os estudos sobre o tema, principalmente no Brasil, apesar de crescente, são incipientes, e pouco contempla a perspectiva multidisciplinar e psicossocial. Logo, essa pesquisa poderá trazer contribuição científica ao tema, por representar um campo vasto de conhecimento a ser explorado. Pois, até onde pudemos verificar, pouco se sabe sobre os impactos dessa temática na dimensão subjetiva, sua nova forma de relacionar e, sobretudo na construção de representações sociais e memórias sociais a partir desta nova realidade.

Para além de uma noção de patologização do comportamento, essa pesquisa estima levantar uma reflexão sobre as novas configurações das relações sociais virtualizadas e as novas formas de satisfação que pode levar a um comportamento abusivo. E possibilitar uma discussão, por meio da compreensão das memórias e representações sociais dos usuários sobre dependência digital. Os resultados encontrados podem desvelar os efeitos do uso excessivo de espaços virtuais e servirão para maior compreensão do fenômeno. Bem como no enfrentamento aos possíveis impactos, contribuindo para discussões de políticas e ações preventivas.

## 2 O SUJEITO SOCIAL, A VIRTUALIDADE E A MEMÓRIA

Em realidade nunca estamos sós. Não é necessário que os outros homens estejam lá, que se distingam materialmente de nós, porque temos sempre conosco e em nós uma quantidade de pessoas que não se confundem. (HALBWACHS, p. 26 [1950] 1990).

Somos constituídos e atravessados pelos outros, mesmo que estejamos sós, temos em nós a marca dos outros. Assim, os múltiplos encontros com o mundo externo e com os outros define o modo como iremos nos perceber, e viver. E talvez nunca o ser humano foi tão fortemente atravessado pelo outro do que na atual sociedade, por meio do acesso a aparelhos tecnológicos que funcionam quase como uma extensão do corpo humano não conseguimos mais ficar só.

Reflita: De modo geral, qual o primeiro objeto que você usa ao acordar e o último que usa antes de dormir? A maioria irá responder o celular, pois de forma natural estes aparelhos digitais, e tudo que eles oferecem, têm feito parte da vida das pessoas, funcionando como mais um membro do corpo. Depois do surgimento de aparelhos com acesso ao digital, sobretudo o *smartphone*, deixamos de fazer coisas simples como memorizar números telefônicos ou realizar cálculos mentais. Temos dificuldades de acertar o caminho sem a orientação de GPS, fazer algo novo sem auxílio de um tutorial, ou mesmo relaxar a mente depois de um dia cansado sem usar um aparelho para distrair.

Ao criar tecnologias inspirado nas características humanas potencializadas, terceiriza suas competências como memorização, raciocínio lógico matemático, escrita, leitura, interpretação, capacidade de síntese, dentre tantas outras funções humanas. Assim, também cria ferramentas de relacionamentos que ao mesmo tempo que afasta fisicamente podem aproximar pessoas de vários lugares do mundo e de diversas culturas.

Ao pensar em possíveis impactos desta vida cada vez mais digitalizada, devemos considerar a relatividade do acesso a essas tecnologias, da cultura, da forma e importância como cada sujeito vai utilizar tais ferramentas, como as mídias sociais digitais, nas quais, muitos irão utilizar de forma ativa e intensa, transformando suas vidas privadas em um espetáculo, tendo cada ação e pensamento compartilhado e exposto. Mas também, seu usuário pode atuar apenas como um mero espectador da vida alheia, podendo projetar-se sobre as personas que habitam esses espaços virtuais, seja em uma fantasiosa forma de viver pelo outro ou como inspiração e orientação de pensamentos e atitudes.

Assim, apesar da rede social virtual possibilitar infinitos compartilhamentos de conhecimentos, que pode servir para ampliar seus horizontes, modificando a forma de pensar e posicionar-se diante do mundo, as comunidades virtuais também podem representar um espaço conservador e fechado, reservado à cristalização de ideias, valores fundamentalistas e radicais, no qual não se permite abrir-se para o novo, funcionando como uma bolha que ecoa suas próprias vozes, negando as contradições e a diversidade de pensamentos. Deste modo, fechando-se em suas comunidades virtuais, limitam-se as informações e a discussão de ideias, à verdade estabelecida por eles, cancelando e excluindo o que pensa diferente.

Portanto, podemos afirmar que não é a tecnologia em si, nem suas ferramentas, que modificam o ser humano e o mundo à sua volta, mas o seu modo de uso, assim como qualquer outro objeto de adicção (substâncias químicas, os jogos de azar, a pornografia, compras etc.). O que importa é a relação que o sujeito tem com tal objeto de prazer e a função que este vai exercer em sua vida. Dito isso, é mister compreender, dentro do contexto contemporâneo, a função que as mídias sócias, em especial as redes sociais digitais, podem desempenhar na vida de seus usuários.

Vivemos um momento de significativas mudanças na dinâmica social, de uma era industrial para a era da informação, com o aumento significativo das tecnologias digitais, intensificada, como supracitado, após pandemia de Covid-19. Antes do protagonismo das redes sociais, era mais comum ver pessoas, sobretudo jovens, reunindo-se nas ruas, praças e instituições, afirmando sua existência pelos seus pensamentos e atitudes. Hoje, são nos espaços *cibernéticos* que esses encontros acontecem, em sua maioria. Ora em uma constante troca de conhecimentos, valores, ideias e modelo de conduta, ora isolando-se das relações, ocupando seu tempo ocioso com entretenimento, em uma busca de preencher suas faltas com estímulos audiovisual e informações.

Assim, podemos afirmar que a tela digital cumpre o papel tanto de aproximar as pessoas do mundo todo, como serve de “proteção” do mundo real e das relações físicas. A era digital manifesta o contexto de uma sociedade de muita comunicação e informação, mas também de muita solidão ou solitude<sup>4</sup>. Essa dicotomia entre a aproximação–isolamento promovida pelas redes digitais e seu uso excessivo nos leva a uma discussão sobre os caminhos traçados pela sociedade atual. O paradoxo da era da hiperconectividade, é se ao priorizar as relações virtualizadas em detrimento as interações presenciais podemos fragmentar a realidade, aumentar a sensação de isolamento e afetar a saúde mental de seus usuários. Para Juracy da

---

<sup>4</sup> Refere-se a uma solidão (isolamento) escolhida e desejada (KATZ,1996).



Silva (2024) sim, a virtualidade apesar de aparente conectividade das pessoas, estão se transformando em uma fuga em relação ao contato físico, de forma que esta realidade abstrata avança nas relações humanas, produzindo distanciamento físico e emocional nas pessoas.

Cientes das dificuldades de analisar um tema no qual estamos imersos, consideramos imperativa a discussão não apenas dos possíveis impactos desta nova forma de relacionar, mas como esse sujeito contemporâneo interpreta sua realidade a partir desta configuração social tecnológica e seu modo intenso de uso como normal ou patológico. Para isso, precisamos minimamente compreender tal sociedade a partir da análise de alguns estudiosos da contemporaneidade e da sociedade em rede. Buscamos entender até onde o ser humano sofre influência não apenas deste modo informatizado de viver, mas, sobretudo, do olhar dos outros, a partir de uma exposição de si nas redes sociais digitais.

## **2.1 O humano, o coletivo e a rede social tecnológica**

Mesmo com uma vida restrita a telas, sem interação física, ou até mesmo sozinho em uma “caverna” virtual, o ser humano carrega consigo a marca do coletivo, como uma construção social, de seus grupos, suas memórias, representações sociais e ideias sobre mundo e seus fenômenos, bem como sua própria humanidade. De modo que somos afetados pelos outros de várias maneiras. E já nos primeiros anos de vida, o ser humano necessita da interação com outro ser humano para sobreviver e desenvolver-se. Assim, por meio da linguagem e dos símbolos, submete-se ao processo cultural, que o torna civilizado e apto para a vida em sociedade. Portanto, é na cultura que o ser humano se difere de outros animais, pois cada indivíduo “encontra-se num sistema social criado através de gerações já existentes e que é assimilado por meio de inter-relações sociais” (STREY, 2002, p. 58-59).

Aristóteles (384-322) defendia a ideia de que o homem é um sujeito social, que por natureza precisa da coletividade, por ser um animal comunitário, e por ter o dom da linguagem também é um ser político, capaz de pensar o bem comum. Do mesmo modo, o filósofo Jean Jacques Rousseau ([1762] 2014), afirmou que o ser humano era fruto da sociedade e escravo de suas necessidades, das aparências, do orgulho, da busca por reconhecimento e *status*. Em sua teoria do bom selvagem, ele defendia a ideia de que o homem em estado natural era feliz, livre e benevolente até que com o advento da propriedade privada começaram a surgir as brigas e a violência. Assim, a vontade individual dá lugar à vontade do cidadão, daquele que vive em sociedade, coletiva e de interesse no bem comum.

Para o sociólogo e antropólogo francês Durkheim ([1895] 2007), o homem é mais que formador da sociedade é produto dela. Em sua concepção, chamada de funcionalista, a consciência dos indivíduos é moldada pela sociedade por meio de um bem social, como a educação, por meio das normas, princípios morais, religiosos e éticos. Ao afirmar isso Durkheim relacionou as normas sociais e a cultura como determinantes do comportamento dos indivíduos no grupo e na forma de pensar a vida e o mundo. Assim, para o referido autor o coletivo sobrepõe a individualidade e subjetividade, por meio do que ele chamou de representações coletivas, que tem como função consolidar o modo como o grupo pensa, relaciona-se e constitui a natureza da sociedade.

As representações coletivas resultam do substrato dos indivíduos associados e de uma síntese de elementos dispersos no meio social, que exprimem o ideal coletivo que tem origem na religião. São impessoais e estáveis, comuns a todos na medida em que emanam da comunidade, funcionando como instrumentos de inteligência do mundo e comunicação entre as razões individuais. Para ele, a autonomia e a individualização representariam perigo para o ser humano, pois afetam a harmonia da estrutura social, “[...] sendo hoje incontestável, porém, que a maior parte de nossas ideias e de nossas tendências não é elaborada por nós, mas nos vem de fora, elas só podem penetrar em nós impondo-se” (DURKHEIM, [1895] 2007, p. 4).

Mais tarde, inspirados por sua teoria, outros autores iriam trabalhar a influência do coletivo no indivíduo. Como o sociólogo Halbwachs (1877-1945) que desenvolve a teoria da Memória Coletiva e inaugura um olhar sobre a memória na perspectiva social, priorizando os aspectos sociais dos indivíduos, uma vez que afirma que os indivíduos lembram dentro de um grupo social e por meio de referências determinadas pela sociedade, como a linguagem, imagens do passado, convenções sociais e referências dos outros para recordar, por meio de marcos sociais: família, religião, classe etc. Assim, os seres humanos e suas memórias se constituem como um eco da estrutura social na qual estão inseridos (HALBWACHS, [1950] 1990).

Da mesma maneira, inspirado no pensamento social durkheiminiano, o psicólogo social Serge Moscovici ([2000] 2015), com base na teoria das representações coletivas, desenvolve a Teoria das Representações Sociais. Sua construção é elaborada por indivíduos e grupos por meio de sua interação, superando a ideia de que as representações servem apenas para manter a sociedade coesa, servindo como instrumento de classificação de ideias e crenças como forças e estruturas de conservação da sociedade, e aborda em uma perspectiva mais dinâmica de como as coisas mudam na sociedade por meio da interação de indivíduos em seus grupos.

Os pensamentos de Halbwachs e Moscovici serão a base norteadora para a presente pesquisa e por isso veremos mais profundamente ao longo das linhas que se seguem, pelas quais debruçamos sobre alguns substratos dos seres humanos para compreensão do indivíduo atual, como a memória e as representações sociais, e o modo de interpretar o mundo e agir sobre ele como resultado da interação com outros indivíduos, uma vez que o humano não se constitui só e, por conseguinte, não fica só.

A dependência do ser humano em relação ao outro é fundamental para o amadurecimento, o desenvolvimento da personalidade. O humano nasce em total condição de desamparo e dependência e, por isso, só é possível torna-se humano a partir da sua relação com outro. Assim, em vários textos como em **Totem e Tabu** (FREUD, [1913] 1976) e no ensaio **O Futuro de uma Ilusão**, Freud ([1927] 1976) se deteve nas questões que envolviam o destino do homem na cultura, na sociedade, explorando as origens da religião e da moralidade. O supracitado autor também no ensaio **Psicologia de Grupo e Análise do Ego** (FREUD, [1921]1969) buscou problematizar os motivos pelos quais os indivíduos combinam-se organicamente em uma unidade grupal. No **Projeto para uma Psicologia Científica**, Freud ([1895] 1977) afirma que no início da vida o humano é uma soma que precisa descarregar suas excitações endógenas e ter suas necessidades satisfeitas. Ocorre um acréscimo da tensão proveniente da necessidade, mas que não pode ser dominada pelo aparelho psíquico do *infans*, ainda em vias de estruturar-se. Devido à imaturidade inerente ao recém-nascido, ele não pode sozinho realizar a descarga para a qual é convocado, não consegue sem a ajuda do outro dar destino às excitações que o acometem. Nesse sentido, a contrapartida do estado de desamparo é a dependência do outro, pois um indivíduo não dá conta, por si só, de sua sobrevivência, nem a nível orgânico nem psíquico. Ele precisará do outro para realizar essa tarefa primordial. A relação primária com o outro é, assim, estruturante do aparelho psíquico, imprimindo na subjetividade as marcas fundamentais do desamparo e da alienação.

Dessa forma, ele é travessado pela dimensão do outro na chamada fase do narcisismo, na qual a criança adquire pela primeira vez a representação de si, uma autoimagem, por meio do outro. Assim Freud defende a ideia que os sujeitos só sabem de si por meio do outro. Dito isso, a teoria psicanalítica entende que essa dependência do outro não se acaba, esse desamparo original marca os sujeitos por toda sua vida, e ele estará sempre se remetendo ao outro, buscando reconhecimento, aprovação e amor na relação com o outro, que pode ser humano, divino ou virtual/idealizado. Só existimos porque existimos aos olhos dos outros. Parte então do pressuposto de que o ser humano é inevitavelmente influenciado pelo grupo e este, por sua vez, produz alterações na vida psíquica.

No texto supracitado **O mal-estar da civilização** que Freud ([1929] 2011) vai afirmar que o sujeito psíquico é antes de mais nada um sujeito social, pois o próprio sentimento de Eu está sujeito ao mundo externo, uma vez que o humano bebê inicialmente não separa seu Eu dos estímulos exteriores e sensações que lhe sobrepõe, só mais tarde que este aprende a afastar seu Eu das sensações externas e reconheça o “fora” e a dor do desprazer. Essa distinção entre o de fora e o externo a si é o que ele vai chamar de princípio da realidade, e o princípio do prazer, que é a busca por satisfação, que será para o autor a finalidade da vida humana. E é afastando-se daquilo que lhe produz desprazer, principalmente o vindo do seu interior, que origina suas patologias psíquicas. Portanto, o Eu é vestígio atrofiado que corresponde à mais íntima ligação do Eu com o seu mundo em torno.

De modo que o ser humano para suportar os mal-estar que vem do mundo externo, do seu próprio corpo e principalmente das relações com outros seres humanos busca subterfúgios que o levam à satisfação irrestrita do princípio do prazer. Evitar o sofrimento pode direcionar o ser humano para o isolamento, para a sublimação na arte ou na intelectualidade, para os delírios e manias, para a beleza, para o amor ou para a intoxicação de drogas, e aqui podemos citar outras dependências. Porém as satisfações substitutivas, não suporta todo o mal-estar humano, pois para Freud ([1929] 2011, p. 20) nossa possibilidade de felicidade é restringida por nossa constituição.

Em vista disso, considerando a influência do social nos indivíduos, o sociólogo polonês Bauman (1925-2017), a fim de fazer uma análise do homem da pós-modernidade faz uma releitura da obra freudiana supracitada, argumentando que a civilização foi construída sob a renúncia do instinto. Porém, segundo o sociólogo, a renúncia da liberdade em nome da segurança não produz mais proteção. “Os homens e as mulheres pós-modernos trocaram um quinhão de suas possibilidades de segurança por um quinhão de felicidade” (BAUMAN, 1998, p. 10). Ele caracteriza o indivíduo social atual como alguém responsável por sua própria felicidade e que possui a liberdade de buscar afirmar identidade e realizações: a troca não é mais por segurança, mas por uma possível felicidade e busca constante de prazer, por meio da submissão à lógica de consumo.

Tal liberdade, segundo o autor, produz desordens e incertezas sobre o mundo material e social. As verdades sólidas passam a ser questionáveis; o que rege a sociedade é o consumo. E com o enfraquecimento das instituições que produziam referenciais para os indivíduos construir sua identidade, as incertezas, a competitividade do mercado e a efemeridade da cultura serão fonte da angústia humana, o mal-estar da pós-modernidade. Bem como o fracasso de não alcançar a felicidade plena, em uma realidade na qual as ideologias e as utopias foram

fragmentadas em aspirações individuais. O autor chama à atenção não apenas para as mudanças culturais que estão acontecendo na sociedade contemporânea, mas também sobre os efeitos que estas estão produzindo nos relacionamentos, dos afetos e dos sentimentos humanos.

De modo que, no mundo globalizado, digitalizado e de laços sociais frágeis, o sujeito facilmente aproxima como afasta, ou melhor, deleta outros sujeitos. Bauman (2011) chamou de “modernidade líquida”, seguindo a ideia de que líquidos não tem forma, moldam conforme o recipiente, ou seja, onde os indivíduos moldam-se à sociedade, pela fluidez do mundo globalizado e fragilidade das relações. A sua busca pela emancipação faz com que quebre os laços com o meio para obter sua autoafirmação. Para ele, na modernidade líquida, o indivíduo molda a sociedade à sua personalidade e ao que e como consome. Assim, a sociedade contemporânea é líquida, em constante movimentação e imprevisível, bem como as relações são fluidas, e cada vez mais mediadas pela tecnologia digital, diminui o contato físico, e possibilita estabelecer relações superficiais e efêmeras.

Bauman (2011), ao defender o conceito de uma sociedade líquida que reflete a fluidez e a volatilidade das relações sociais na era contemporânea, argumenta que a tecnologia desempenha um papel significativo nesse contexto líquido, pois ela conecta as pessoas de maneiras nunca vistas, permitindo que informações e interações sejam compartilhadas instantaneamente. No entanto, o autor também alerta para os desafios que surgem dessa conexão constante, como a falta de intimidade e a dificuldade de construir relacionamentos duradouros. Ele enfatiza a importância de equilibrar o uso da tecnologia com a necessidade humana de conexão significativa e autêntica.

Turkle (2011) aponta também o vazio dos laços sociais que cultivamos através dos meios de comunicação online: “Falamos em 'gastar' horas com e-mail, mas nós também estamos a ser gastos [...] O Os laços que formamos através da Internet não são, em última análise, os laços que unem. Mas são os laços que preocupam” (TURKLE, 2011, p. 280). Para ele um problema fundamental das relações sociais formadas através dos meios de comunicação online é precisamente o fato de libertarem as pessoas dos fortes laços, das interdependências sociais duradouras que fundamentam o verdadeiro relacionamento.

Examinando o campo social da atualidade o psicanalista Joel Birman, também se propõem a fazer uma releitura da obra freudiana na contemporaneidade com o livro **Mal-estar na atualidade** (2007), na qual ele avalia a dor do mal-estar da contemporaneidade, manifestada no corpo, no espaço e nas intensidades dos seus registros. O autor analisa a sociedade contemporânea levantando uma discussão sobre a Sociedade do espetáculo, a busca intensa da neurologia por imagens que expliquem o ser humano, e do sujeito preso a uma interminável

repetição à compulsão. Segundo o autor em questão, o estresse é o maior mal-estar atribuído na contemporaneidade, pai de todos os outros sintomas corporais, a que todos os males são atribuídos. Pois a sociedade da atualidade vive sob a ordem do aceleração. O ser moderno meditativo, interiorizado no registro do pensamento, transformou-se em um ser definido pela exteriorização e performance, um ser que age muito antes de pensar. O sujeito fora-de-si ocupou-se de todos os registros em detrimento do sujeito dentro-de-si (BIRMAN, 2007). A hiperatividade torna-se uma forma de subjetivação e o agir muitas vezes precede o pensar. E a principal modalidade de ação é a compulsão, caracterizada pela repetição por um imperativo de busca de um alvo que nunca se alcança, que impede que o eu reflita acerca desse impulso que o acomete e o coloca no registro da temporalidade.

A compulsão pode emergir de diversas maneiras, como a compulsão por comida, pelo consumo e pelas drogas (incluindo remédios) e pelo uso das tecnologias digitais. Assim, o mal-estar contemporâneo se manifesta nas intensidades, pois se compreende que a incidência imediata do excesso no psiquismo dos sujeitos se apresenta como afetação e se expressa como sentimento, antes de qualquer outra coisa. O excesso é o regulador das afetações e sentimentos, de modo que module a valência das suas intensidades, da exaltação à depressão.

Ainda na perspectiva de uma análise sobre as configurações da contemporaneidade, o filósofo francês Lipovetsky (2005) chamará de sociedade de hiperconsumo, que se caracteriza pelo consumo excessivo justificado pela busca da felicidade. Nesta sociedade, o poder do Estado e das instituições foram enfraquecidos, deixando os indivíduos à deriva, por não se sentirem mais protegidos e bem representados, buscando assim suas próprias leis. Essa crise de representação e referências levou-os à perda de sentido de comunidade e de pertença e, em uma crise de valores no qual a tentativa de preenchimento está na supervalorização de si mesmo, por meio de valores hedonistas e aumento de consumo, resultando em uma sociedade indiferente, vazia, massificada e sem bases sólidas. Na qual todos querem ter voz, mas encontram-se em um esvaziamento de ideias, valores e conceitos.

Para Lipovetsky (2005), criador do conceito de hipermodernidade, a sociedade atual é vazia, hedonista, individualista e obcecada pela informação e expressão. Apaixonada pela própria imagem – ou o que se constrói dela – busca por meio da exposição de si e de sua subjetividade a aprovação dos outros, compondo-se como a personalização do que ele chama de narcisismo coletivo. Assim, ele configura o conceito, a partir da atual sociedade em redes, onde as pessoas buscam seus semelhantes e a necessidade de se reagrupar. Para o autor, principalmente com o advento das tecnologias e seus impactos nas relações e modo de vida

social, o sujeito contemporâneo encontrou na sociedade em rede seu modelo de vida consumista e individualista.

Antes da pós-modernidade, este modelo de gestão era piramidal, pelo qual tínhamos no topo as estruturas de poder e ordenação centralizado no Estado, nas religiões, na família etc. Em função da globalização e dos avanços tecnológicos, sobretudo no século XX, as sociedades atuais se ordenam em rede, sem um centro organizador único, permitindo uma horizontalidade de relações e maior compartilhamento de conhecimentos, representações e interpretações do mundo. Uma rede sem limites que, ao mesmo tempo, é o sistema e o meio. O poder agora pertence tanto àqueles que têm mais poder de consumo como aqueles que mais aparecem e são mais engajados (LIPOVETSKY, 2005).

Em uma sociedade horizontal, o poder não vem mais de cima para baixo, o indivíduo ou grupo social adquire a mobilidade social sem mudar de estrato social. O surgimento da sociedade do conhecimento baseada em uma rede de computadores é descentralizado, uma forma de organização caracterizada fundamentalmente pelo modo de inter-relacionar os elementos sem hierarquia. Alguns têm seu modo de vida todo determinado pelo ambiente virtual das redes sociais digitais. É como se sua existência estivesse associada à sua interação virtual. Fazem das redes sociais um lugar de realização, de vida de simulacro, onde obtêm realização e se afirmam a partir da projeção de si.

Em seu livro **A sociedade da decepção**, Gilles Lipovetsky (2007) trata de uma sociedade que vive de excessos e, ao mesmo tempo, triste, com elevados índices de suicídios, de depressão e de dependências diversas. Segundo ele, nunca fomos tão livres social e politicamente, e tão submissos aos outros e à sua aprovação, por meio do consumo e das redes sociais digitais. Segundo o autor, vivemos em uma sociedade obcecada pela informação, onde o acesso facilitado à *internet* e às redes sociais nos permite estar constantemente conectados e expostos a uma avalanche de conteúdo. Essa exposição constante tem como objetivo a busca por reconhecimento e validação social. Lipovetsky (2007) argumenta que, nessa sociedade, há uma paixão crescente pela própria imagem e uma necessidade de ser visto e admirado pelos outros.

Através das redes sociais, as pessoas têm a oportunidade de expressar suas opiniões, compartilhar suas conquistas, mostrar sua rotina e aspectos de sua vida pessoal, destacando-se como indivíduos únicos e especiais. No entanto, essa cultura da exposição acaba gerando um narcisismo coletivo, no qual cada indivíduo busca constantemente ser o centro das atenções e receber aprovação dos outros. A busca por *likes*, comentários e seguidores se torna uma espécie de medida de sucesso e felicidade na era digital. Lipovetsky (2007) argumenta que essa

necessidade de aprovação externa pode levar a uma superficialidade nas relações humanas, onde a imagem e a aparência têm mais importância do que a essência e os valores intrínsecos. Nesse contexto, a personalidade, a subjetividade se constroem e se definem através da exposição e da busca por aprovação externa. A autenticidade e a individualidade são reinterpretadas à luz dessa cultura da exposição, tornando-se uma construção baseada em padrões estéticos e comportamentais ditados pela sociedade.

Essa cultura digital oferta para os indivíduos uma vida paralela, que promete realização pessoal e reconhecimento, em que o imperativo é o consumo e o prazer, e seus usuários investem tempo e energia psíquica. O indivíduo será definido por seu estilo de vida, por aquilo que ele consome e o modo que consome. Nas redes sociais digitais há uma multiplicidade de ofertas de preenchimento do sentido existencial, abundância que permite uma emancipação individual de subjetividades e uma personalização do “Eu ideal”, mas há também muitos conflitos culturais, éticos, e novas e recorrentes manifestações de sofrimento psíquico (como a depressão e a ansiedade) como consequência desta nova configuração social.

Assim, ambos os autores supracitados têm um pensamento mais conservador e crítico para sociedade atual. Bauman (2008) e Lipovetsky (2007) descrevem que, na primeira fase do capitalismo, a atividade central das sociedades era o trabalho, enquanto o consumo, para a maioria da população, era algo secundário e estava voltado à subsistência. Com os avanços da automação e o grande aumento da produção de mercadorias, o consumo em larga escala foi ofertado e incitado a todas as camadas sociais. Assim, o consumo passou a ser induzido e incentivado pelos meios publicitários, ganhando novos significados e sentidos, atingindo várias dimensões na vida e subjetividade das pessoas.

Apesar de não ter vivido a expansão das redes sociais digitais consideraremos também a teoria do filósofo Foucault (2008) na contribuição de análise da sociedade pós-moderna. Se, para Lipovetsky (2005), houve um afastamento do Estado para automação dos sujeitos, para Foucault (2008), a sociedade contemporânea tem uma estrutura de poder que funciona em paralelo à emergência do Estado de bem-estar social e incide sobre "corpos em multidão", denominada por Foucault (2008) de biopolítica, ou seja, a força que regula populações, com sua variante de regularidades e discursos que lhe dão forma e legitimidade, amparada pelo discurso científico e da produção do saber. Neste contexto o trabalhador não visa apenas ao salário como recompensa, mas à possibilidade de consumo e o que se espera dele não é apenas trabalho, mas competência.

Ao introduzir a perspectiva biopolítica, Foucault (2008) trabalhou a noção de governamentalidade, enfatizando seus dois polos: o governo dos outros e o governo de si



mesmo. Assim, o biopoder é uma forma de uma tecnologia de poder, um conjunto de métodos com a finalidade de controlar os indivíduos e a população, uma vez que os indivíduos além de serem alvos, introjetam e são ferramentas da relação de poder, por meio da gestão de sua vida, suas competências, da saúde, da higiene, da alimentação, da sexualidade, da natalidade, dos costumes, já que a manutenção da vida se torna pauta política (FOUCAULT, 2008). Um poder difuso que está por toda parte, de forma a fazer uma distinção entre o normal e o patológico e impor um sistema de normalização dos comportamentos e das existências, dos trabalhos e dos afetos.

Foucault (1995) também entende a constituição do ser humano, a partir de influências do social, mas capaz de pensar sobre si mesmo. De modo que a palavra “sujeito”, segundo o próprio autor, possui um duplo sentido: “Há dois significados para a palavra sujeito: sujeito a alguém pelo controle e dependência, e preso à sua própria identidade por uma consciência ou autoconhecimento. Ambos sugerem uma forma de poder que subjuga e torna sujeito a” (FOUCAULT, 1995, p. 235).

Retomando a lógica da liquefação das relações existenciais e sociais, formuladas por Bauman (2011), entendemos que a imposição da disciplina já não tem mais a mesma força de outrora, e não se exerce apenas de fora para dentro, sob dogmas sólidos, pois houve uma relativização das relações, assim também o poder não é mais sólido, é exercido entre aqueles que transmitem o conhecimento e a informação, por aqueles que têm poder de influência ou contratam quem os tem. E nesta relativização o sujeito contemporâneo das redes sociais afasta-se dos modelos sociais e morais antes preestabelecidos, da contraditoriedades das ideias, e da busca pela verdade. Consequentemente, não apenas seu corpo é docilizado, mas agora suas mentes.

As redes sociais digitais possibilitam novas formas de ser e estar no mundo, e com isso determina ideias, atitude e modo de consumo. Mas, sobretudo, amplifica comportamentos que já existiam antes, como a intolerância a divergências de opiniões, e tudo que é contrário pode virar motivo para conflito e fragmentação. E é da divisão que o biopoder se alimenta e se fortalece. São ferramentas de constituição das subjetividades contemporâneas e com uma dimensão política importante, visto que, nas novas gerações, raros são os sujeitos que não se constituem na relação direta e intensa com essas ferramentas de comunicação.

Em consonância com a ideia de biopoder foucaultiana, de introjeção de autogestão, o professor de filosofia e estudos culturais, o sul-coreano Byung-Chul Han (2018) no livro **A Sociedade do cansaço**, faz uma crítica a sociedade contemporânea de excessos e de positividade, corroborando com as ideias de Foucault sobre uma sociedade baseada em

desempenho e autopenalização internalizada psiquicamente. Para ele, o advento das tecnologias digitais e de comunicação é que trará a diferenciação da sociedade disciplinar para a sociedade de desempenho. A coação de desempenho força o sujeito a produzir cada vez mais. Assim, jamais alcança um ponto de repouso da gratificação. Vive constantemente em um sentimento de carência e de culpa. A falsa ideia de liberdade leva os indivíduos a introduzirem a autocobrança, a concorrência consigo mesmo, procurando superar a si mesmo, a realizar-se. De acordo com o autor, “os adoecimentos psíquicos da sociedade de desempenho são precisamente as manifestações patológicas dessa liberdade paradoxal” (HAN, 2018, p. 30).

Han (2018) dá ênfase, sobretudo, a ideia de que o sujeito contemporâneo sofre uma violência neural imposta pelo próprio sistema, que o submete ao excesso de positividade. Se no modelo freudiano, o sujeito da obediência se submete ao superego, o sujeito do desempenho projeta para si uma forma ideal de existência. O excesso de positividade investido para alcançá-la conduz o indivíduo ao esgotamento psíquico da época. “A sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e fracassados. [...] Esses estados psíquicos [de esgotamento] são característicos de um mundo que se tornou pobre em negatividade e que é dominado por um excesso de positividade” (HAN, 2018, p. 24-70).

O sujeito do desempenho contemporâneo vive uma liberdade coercitiva, enquanto “empresário de si mesmo”, para o qual se exige “criatividade”, “desempenho”, “inovação”, “boa vontade”, “iniciativa individual” e “flexibilidade”, não estando submisso a ninguém, salvo a ele próprio. Explorar-se a si mesmo para obter mais produtividade e realização, jamais alcança um ponto de repouso da satisfação, mas apenas de frustração e culpa por não produzir o suficiente. Procura superar a si mesmo até sucumbir, só alcançando a satisfação, segundo o autor, na morte. Trata-se de uma sociedade clivada que produz “perdedores”, o depressivo é o sujeito que está cansado, esgotado de si mesmo, de lutar consigo mesmo. “Desgasta-se correndo numa roda de *hamster* que gira cada vez mais rápida ao redor de si mesma” (HAN, 2018, p. 91).

Vale destacar aqui, que o autor supracitado considera que cada época da sociedade humana civilizada possui suas formas de sofrimento psíquico e seus sintomas. Na atual, por sua vez, destaca-se a prevalência de síndromes como a depressão e as relacionadas ao trabalho como *burnout*<sup>5</sup>, além de outros transtornos de humor como ansiedade e transtorno de déficit de atenção e hiperatividade, dentre outros, que são apreendidos pelo autor em sua relação direta

---

<sup>5</sup> Síndrome do Esgotamento Profissional – Um distúrbio emocional com sintomas de exaustão extrema, estresse e esgotamento físico resultante de situações de trabalho desgastante, que demandam muita competitividade ou responsabilidade (OMS).

com o modo operatório do capitalismo contemporâneo. E por fim, essa pesquisa levanta uma discussão sobre a possibilidade de outra patologia contemporânea, a saber a dependência digital.

O sociólogo alemão Hartmut Rosa publicou na obra **Aceleração: a transformação das estruturas temporais na modernidade** (ROSA, 2019) também tecerá uma análise desta sociedade pós-moderna de autorregulação, desempenho e sofrimento como os teóricos supracitados. Mas dará ênfase a perspectiva temporal desta era, desenvolvendo o conceito de aceleração social, teorizando a partir de um referencial teórico macro/micro os usos, percepções e diagnósticos sobre o tempo, e a emancipação do tempo em relação ao espaço.

Sua teoria surgiu do questionamento diante do paradoxo que o autor considera fundamental na modernidade: o fato que à medida que surgem cada vez mais novas técnicas de aceleração as pessoas possuem cada vez menos tempo disponível. Por que fazer as atividades mais rápido não implica em mais tempo livre? Para Rosa, é interessante colocar que uma lógica de crescimento exponencial (na reprodução do capital, na ampliação das experiências) acompanha a lógica de aceleração técnica. A sociedade acelera porque o imperativo de crescimento sempre ultrapassa a aceleração dos meios técnicos. Enfim, é possível colocar que a sociedade acelerada é uma sociedade da saturação de experiências (ROSA, 2019).

Essa aceleração social ocorre três dimensões fundamentais: A aceleração técnica é a mais fácil de ser percebida, que ocorre no desenvolvimento tecnológico que possibilita reduzir o intervalo temporal necessário para realizar alguma atividade; A aceleração das mudanças sociais que trata dos índices de transformação social em relação a estruturas associativas, a conjuntos de conhecimento e às orientações e formas de ação da sociedade, como a transformação acelerada da moda, dos estilos de vida, das relações de emprego, e dos vínculos políticos; Por fim, existe a terceira dimensão da aceleração social, que é a aceleração do ritmo da vida. Essa dimensão se caracteriza pela reação subjetiva a percepção de escassez de recursos temporais, manifestada tanto pela experiência de “falta de tempo” e de “estresse”, quanto pelo aumento do número de episódios de ação e vivência por unidade de tempo (ROSA, 2019).

Dito isso, com bases nas leituras e análises sobre as sociedades pós-moderna e de grandes avanços tecnológico, vimos que o surgimento de novas tecnologias que podem proporcionar ao ser humano uma vida mais confortável, menos solitária, mais divertida e com maior acesso a conhecimentos tem suas contradições. O mundo digital, de hiperconexão tem produzido a individualidade as relações superficiais e fluidas e a solidão. A falta de poder

centralizado e afastamento do Estado produziu insegurança e não diminuiu as desigualdades, a responsabilidade é individual e os chefes mais cruéis habitam em nossa mente. A possibilidade de expressão não produziu liberdade, nem o excesso de informação resultou em mais conhecimento e desenvolvimento intelectual, e as facilidades tecnológicas não proporcionou mais tempo livre para o ócio criativo. Vivemos uma falsa liberdade, e como afirma Rosa (2006) com medo de perder oportunidades e escravos da nossa compulsão por adaptação, a um mundo que promete felicidade e prazer constante, mas produz adoecimento mental.

Mas nem tudo está perdido, contrariando as discussões pessimistas até aqui levantadas, e levando em consideração as dicotomias das novas tecnologias, existem autores que vão defender este novo modo de funcionamento social, e atribuir às tecnologias digitais e modo de vida nas redes como meio de liberdade humana, levantando uma visão mais otimista da configuração da sociedade digitalizada, e das contribuições de tecnologia como diminuidora de distâncias e desigualdades.

Como o sociólogo Massino Di Felice (2014), refere-se à internet como um ecossistema de construção de informação, e afirma que o advento da comunicação digital é uma das mais importantes revoluções da época, sendo a última revolução comunicativa que alterou a arquitetura do processo informativo substituindo a forma frontal (teatro, TV, cinema, livro) por uma forma reticular, interativa e colaborativa. Segundo o autor, a primeira revolução tecnológica-comunicativa da história foi a passagem da oralidade para escrita, no quarto ou quinto milênio a. C., depois a imprensa no séc. XV, com a invenção de Gutenberg, a terceira grande inovação foi a mídia de massa (como TV, cinema, imprensa). A internet seria a quarta inovação tecnológico-comunicativa seguida pela banda larga web 2.0 e *web* semântica. Ela não se limita em distribuir informação, mas é interativa, permitindo diálogo entre pessoas, dispositivos, banco de dados (Massino Di Felice, 2014).

Corroborando também com essa ideia positiva das culturas digitais, ou *cibercultura*, Pierre Lévy (1999) defende o papel revolucionário das novas tecnologias digitais na formação da nova organização social, que ele denomina de “Sociedade Planetária”, em funcionamento no terreno do ciberespaço. O autor propõe o conceito de “Espaço de Saber”, um novo espaço antropológico que se sustenta nos “coletivos pensantes” e na capacidade crescente de interação cognitiva. Nesse espaço, os laços sociais se dão pelo aprendizado recíproco. O que ele chama de *ciberespaço*, um dispositivo de comunicação interativo e comunitário, um instrumento privilegiado da inteligência coletiva (LEVY, 1999, p. 29).

As técnicas são produzidas dentro de uma cultura, não são boas, más ou neutras. Portanto, não se trata de avaliar impactos e sim situar a irreversibilidade dos seus usos, como

explorar seu potencial e o que fazer com ela. Os avanços tecnológicos, portanto, são somente resultado de ideias, imaginários e representações, interesses econômicos e relações de força e poder entre os seres humanos. O mundo digital e os espaços virtuais passaram a ocupar um lugar central na vida das pessoas, como um dos principais meios de relacionamento extrafamiliar. As relações resultantes não acontecem entre humanos e máquinas, cultura e tecnologia, mas como implicações cognitivas, econômicas, culturais e sociais.

É impossível separar o homem do seu ambiente material, assim como os signos e das imagens por meio das quais ele atribui sentido à vida e ao mundo [...]. Em vez de enfatizar o impacto da tecnologia, poderíamos igualmente pensar que as tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura. Mas a distinção traçada entre cultura (a dinâmica das representações), sociedade (as pessoas, seus laços, suas trocas, suas relações de força) e a técnica (artefatos eficazes) só pode ser conceitual. (LÉVY, 1999, p. 22).

Podemos entender que modo de vida social em rede digital é um caminho sem volta, como afirma Castells (1999), que acredita que a sociedade de rede informatizada é inevitavelmente uma tendência histórica, constituindo a nova morfologia social de nossa sociedade e sua a difusão es modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura. Sendo, portanto, são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós, servindo como instrumentos apropriados para a economia capitalista voltada para a inovação, globalização e concentração descentralizada; para o trabalho e para a flexibilidade e adapta idade. Ou seja, a nova estrutura de rede digital produz cultura de desconstrução e reconstrução contínuas e uma organização social que vise a suplantação do espaço e invalidação do tempo.

No mundo perfeito da sociedade em rede, todas as dimensões socioculturais e econômicas são interligadas e conectadas, e a soberania é partilhada sem fronteiras, contribuindo nas relações e o modo de vida social. Na visão de Castell (1999) a sociedade em rede contribui para um modo de organização horizontal, composta da participação ativa dos sujeitos sociais, desconstruindo de paradigmas e modelos normativos que não permitia a diferença, que diminui fronteiras culturais, de linguagem e comunicação, e influencia tanto a cultura, a educação e modo de ser, como a construção de identidade. Todavia é importante destacar que cada sociedade e cada cultura se relaciona de formas distintas com a tecnologia. Falaremos mais adiante da grande parte da população que não tem acesso aos mídis sociais digitais e que por isso fica as margens da sociedade em rede, colocando em evidência as diferenças sociais, bem como os preconceitos, e ideias individualistas e fundamentalistas.

Em conformidade, também Levy (1999), acredita que as principais características do *ciberespaço* é a imersão e a navegação por aproximação, sendo que na *cibercultura* a conexão é sobreposta ao isolamento, estimulando o contato contínuo e amplo das pessoas, criando comunidades virtuais constituídas sobre afinidades de interesses e conhecimentos, em um processo de interação e troca independente da distância ou das filiações institucionais. Ele previa que o *ciberespaço* por meio da digitalização das informações se tornaria o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade possibilitando a universalidade da comunicação e da cultura. Desse modo, ainda que o ser humano crie tecnologias de afastamento físico ele estará sempre interagindo com o outro. O que muda é o modo desta interação. Levy (1999) define o *ciberespaço* como espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Porém, como supracitado, a conexão digital não impede os sujeitos de se isolarem, mesmo estando conectados em rede.

Portanto quem entenda essa revolução tecnológica como algo positivo à evolução humana e busca se adaptar as novas exigências sociais sem questionar. Umberto Eco (2006, p 6), no livro **Apocalípticos e integrados**, apresenta-nos estas duas formas de interpretação sobre a expansão das mídias. Como podemos ser influenciados pelos meios de comunicação em massa, fazendo um paralelo dos conceitos sobre uma visão deste fenômeno que ele chamará de visão apocalíptica e visão integrada.

Pelo qual os integrados, segundo Eco (2006), tendem a enxergar de forma positiva a cultura de massa, pois acreditam que assim, de forma acessível e massificada, os bens culturais estarão à disposição de todos. Eles absorvem a cultura de massa e operam junto a ela.

Assim como o sociólogo Manuel Castells (1999) que entende que a sociedade somos marcados por um modo de organização social amplamente influenciada pelo digital e defende a ideia da estrutura social baseada em redes, operadas por tecnologia de comunicação e informação microeletrônica e que redes digitais de computadores produz significativas mudanças sociais que reestruturam o modo de produção capitalista a partir de 1980, diminuindo as desigualdades, rompendo com as divisões sociais anteriores, e como a maior acessibilidade de aquisição de cultural, produz mudanças positivas nas formas de ensinar e aprender, se relacionar e socializar. Diante disso, a partir das culturas de massa, mais especificamente a cultura virtual das redes sociais, as divisões agora são invisíveis, o que leva os indivíduos a acreditarem que são livres para se relacionarem como e com quem quiserem, que não possuem barreiras e, portanto, livres para decidirem seu futuro e sua vida.

É preciso, contudo, não romantizar, por isso, Eco (2006) falará também daqueles que vem a cultura de massa como algo ruim para o desenvolvimento humano e social. A estes, ele

chamará de apocalíptico, que entende a cultura de massa como uma anticultural, torna-se um sinal de uma queda irrecuperável, ante o qual o homem de cultura (último supérstite da pré-história, destinado a extinguir) pode dar um testemunho extremo, em termos apocalípticos. Assim eles criticam e teorizam a cultura de massa, como super-homens salvo da banalidade da cultura ordinária, mas o faz usando os recursos da própria cultura de massa.

Para Eco (2006 p16), a ideia de “indústria cultural”<sup>6</sup>, é um conceito-fetice, que aproxima os conceitos contraditórios como cultura (privado e sutil contato de almas) e indústria (linhas de montagens, produção em série, comércio etc.). Para os apocalípticos somente é cultura o que é singular, particular; a cultura deve ser concebida a partir de um ato espontâneo, de um pensamento extraordinário. O autor apresentará uma série de críticas que os apocalípticos apontam à cultura em massa: como a falta de originalidade, sua homogeneidade que destrói as características culturais de cada grupo; a insensibilidade, que desenvolvem funções meramente conservadoras e provoca emoções intensas no lugar de simbolizar e representar as emoções; a sujeição da lei da oferta e da procura comercial; a superficialidade dos pensamentos e formulas resumidas; ; o nivelamento cultura superior com outros produtos de entretenimento; a sua visão passiva e acrítica do mundo; a imensa informação sobre o presente que entorpece a consciência histórica; o fato de serem feitos para atingirem apenas o nível superficial de nossa atenção; e símbolos e mitos de fácil universalidade que funciona como uma continua reafirmação do que já pensamos; o conformismo no campo de costumes, valores, princípios sociais, religiosos e políticos, projetando modelos oficiais; e o fato que funciona como um instrumento educativo típico de uma sociedade paternalista, individualista e democrática, e tende a produzir modelos humanos heterodirigidos.

Recuero (2011) também buscou apresentar as dicotomias dos avanços tecnológicos apresentadas visões otimistas e negativas sobre o fenômeno. De um lado, há aqueles que reivindicavam fervorosamente as vantagens da rede mundial de comunicação “Internet”, defendendo que essa interação digital invalidava o negativo, e principalmente as diferenças, uma vez que compreendia um ambiente plural e democrático; e, do outro lado, os pessimistas que desnaturalizavam essas ideias pró-tecnologias argumentando que as interações e relações construídas no seio digital seriam desprovidas de sentimentos reais, verdadeiros, duradouros; sendo mera ficção, isto é, enaltecendo o menor da humanidade.

---

<sup>6</sup> Conceito desenvolvido por Adorno e Horkheimer que se refere à ideia de produção em massa, comum nas fábricas e indústrias, que passou a ser adaptada à produção artística. É uma nova concepção de se fazer arte e cultura, utilizando-se técnicas do sistema capitalista.

Diante de tantas contradições, críticas e esperanças, não temos a intensão de nos posicionar nem a favor nem contra, pois devemos lembrar que o objeto de discussão desta pesquisa não são as tecnologias, mas a forma de uso que o ser faz delas. O próprio Levy (1999) entusiasta da *cibercultura* não se iludia sobre a neutralidade e possíveis consequências, vistas suas repercussões política, econômica e cultural. Para ele, a emergência do ciberespaço é fruto de um verdadeiro movimento social, que orienta os atos dos indivíduos ou grupos na sua navegação. Contudo, mesmo um receptor de informação não é passivo, ocorre uma interatividade. Como veremos nas linhas que se seguem, o ciberespaço é dominado pelo mercado que orienta e influencia seus consumidores usuários.

## **2.2 O mundo digital, o sujeito e os outros**

Vale ressaltar que, com a consolidação do *ciberespaço*, as redes sociais passaram a ser um lugar de criação e expressão de subjetividade, influenciando não apenas o modo de consumo, mas a maneira de interpretar o mundo e constituir a identidade dos sujeitos sociais. Enquanto uns permanecem no lugar de meros espectadores que assistem à vida alheia nas redes sociais, e as têm como referência, outros estão em busca de reconhecimento e aprovação, criam um “eu performático”, tal como gostariam de ser vistos, por meio do culto de sua própria imagem que, forjadas pelos filtros, capturam o olhar do outro, de forma a tornar sua vida um espetáculo de fantasia e perfeição.

E esse contexto social digitalizado atual afeta principalmente as últimas gerações (Y e Z), que podem ser definidas como um grupo de indivíduos nascidos em uma mesma época, influenciados por um contexto histórico e que causam impacto à sociedade, cada geração possui características únicas que estão diretamente ligadas ao seu comportamento, costumes e valores. Assim, as chamadas gerações Y ou *Millennials*, é composta de pessoas nascidas entre 1980 e 1990, no momento do advento da internet e grande expansão tecnológica, representando uma revolução em relação às gerações passadas. Porém marcada pela instabilidade social, econômica e psíquica, resultante de um mundo competitivo e extremamente desigual. E a segunda, a geração Z, nascidas depois da década de 1990, em um ambiente completamente digital, também chamados de nativos digitais, são pessoas que cresceram jogando videogames, que acompanharam de perto as inovações tecnológicas. Marcada pela insegurança sobre seu futuro, esta última geração destaca-se por seu individualismo e por não criar vínculos duradouros, relacionando-se pelas redes sociais e por aplicativos, evitando sair de casa,



evidenciando as contradições e disparidades socioeconômicas do mundo contemporâneo (PORFÍRIO, 2023).

Ainda sobre a geração Z, Twenge (2018) chama de geração igen (ou geração i) ou *post-millennials*. Estes estavam na adolescência quando surgiu o primeiro iPhone, em 2007. O autor apresenta vários estudos sobre esta geração e traça um perfil, caracterizando-os pela obsessão por segurança, teme o futuro econômico e tem dificuldade com desigualdade (etnia, gênero, orientação sexual etc.). O autor aponta que essa geração está crescendo mais lentamente, ou seja, demorando para conquistar autonomia, estando, pois, vulneráveis mentalmente não tem pressa de conquistar sua independência. Com o uso intenso de internet e declínio da interação social ao vivo, é mais insegura e adoecida mentalmente, assim como mais descrente da religião, isolada e indefinida. Acreditamos que a maioria dos sujeitos da pesquisa se enquadrarão dentro desta geração. Todavia estes sujeitos acreditam que podem ser ativos, pois as mídias digitais possibilitaram maior participação destes na formação e expressão de ideias, valores, e modelos de conduta. Eles não precisam limitar-se apenas ao papel de espectador, como usuários de rádio e televisão, mas podem contribuir para construção de narrativa, expondo suas ideias e a sua vida privada.

David Riesman (1995) apontava, no final do século passado, para a transição entre os sujeitos “introduzidos”, isto é, aqueles voltados ao seu próprio interior, a um tipo “alterdirigido”, ou seja, voltado para o exterior, ao “olhar do outro”. Se, na modernidade, as formas de ser e estar no mundo se configuravam a partir da interioridade psicológica, com ênfase na singularidade individual e valorização da esfera íntima, nos dias contemporâneos, o ser humano se expõe nas redes sociais digitais, de forma exibicionista, compartilhando seus momentos mais íntimos e ostentatórios do cotidiano. A *internet*, portanto, é um espaço de exposição da vida privada. Nada tem valor se não for visualizado pelo outro: uma comida, uma viagem, uma festa, um momento, tudo tem que ser postado e visto, para então ser validado. Uma combinação de *voyeurismo*<sup>7</sup>, exibição e vigilância, que gira em torno de uma cultura escópica, cuja experiência sensorial mais destacada é, de fato, a experiência visual. Trata-se, então, não apenas de uma sociedade em rede, mas uma sociedade de espetáculo, pelo qual a realidade é transmitida por meio de imagens e de uma falsa realidade (DEBORD, [1967] 1992). Assim, os meios de comunicação em massa se ocupam de transmitir entretenimento, e os usuários das redes seguem com a prática de tornar tudo público e consumível. Desta forma, o

---

<sup>7</sup> É uma prática que consiste num indivíduo conseguir obter prazer sexual através da observação de pessoas. E a prática ainda é um tabu quando se conversa sobre sexualidade. A palavra tem origem na língua francesa e os adeptos do voyeurismo são os chamados voyeur, ou "aquele que vê" (AGÊNCIA BRASIL, 2015).

usuário passa a ser a própria mercadoria, dado ao fato de ter sua imagem como um produto de influência, atraente e competitivo ao “mercado dos olhares”. E sua importância é estabelecida a partir da visibilidade que possui e da capacidade de projetar uma imagem de sucesso de si mesmo e de sua “marca”.

Em vista disso, os valores do mundo ocidental capitalista contemporâneo estimulam a “autovendagem”, autopromoção e *marketing* pessoal, no qual a imagem de cada um seria o principal produto a se promover. Existem cada vez mais pessoas cujas carreiras baseiam-se quase exclusivamente na utilização de redes sociais para promover marcas e produtos, valendo-se da própria imagem – os chamados *Influencers*. Assim, o entendimento que o sujeito contemporâneo tem de si vai deixando de se constituir a partir da análise de sua interioridade psicológica, passando a se configurar a partir da reação que os outros têm diante dele como imagem (curtidas e comentários). Um “gerenciamento de impressão” para tratar desse constante monitoramento que fazemos na tentativa de medir quem somos através da leitura que os outros fazem de nós.

Segundo Byung-Chul Han (2018), as “redes sociais” criaram/criam questões problemáticas enquanto categoria semelhante à produção que, em sua gênese, não dizia respeito, necessariamente, aos modos de fabricar, mas tornar perceptível, visível. Dentro do *ciberespaço*, o *modus operandi* dos agentes, ou melhor, dos “perfis”, nas plataformas sociais, é gerar conteúdo, informação e a imagem, com o intuito de tornar-se visível e desejável, de forma a gerar engajamento e assim ter aceitação social.

Na tentativa de construir uma imagem de si espetacularizada, o indivíduo está sempre preocupado em estudar as técnicas através das quais suas atividades cotidianas poderiam ser transformadas em *links*<sup>8</sup> e seguidores, e mais visibilidade e reputação, das técnicas de *marketing* digital, que orientam o que postar, como e quando, aos filtros e técnicas que mais produzem retorno. Assim, o acúmulo de bens será mais satisfatório quanto mais estes possam ser exibidos, ostentados, em suma, vistos. As identidades contemporâneas se associam cada vez mais a essa lógica do consumo, na qual a imagem que nos representa deve, necessariamente, estar constituída também de símbolos através dos quais a riqueza material possa ser expressa (GOFFMAN, 2009).

Uma vez que o mundo virtual passou a fazer parte da rotina do sujeito contemporâneo, aprisionando os sujeitos ao olhar do outro e sua aprovação, seus usuários, a fim de tornar-se

---

<sup>8</sup> Tradução: ligação. Elemento, trecho ou palavra destacada, capaz de (com um clique) conectar e redirecionar o usuário para outro elemento, documento ou site. Componente de sites que ligam alguns conteúdos em evidência, pequenos textos, imagens, aos seus documentos associados.

quem e como eles querem ser vistos, passam a construir uma vida e uma personagem muito mais interessante que o da vida real. Assim, tornam-se espectadores e autores da sua imagem projetada como uma persona social, utilizando filtros e técnicas de fotografia, para alimentar a ideia de que no ciberespaço, é possível dispor do “poder de controle sobre si próprio”, que se alcança por meio da “construção de uma auto-imagem de felicidade, uma fusão entre imagem de felicidade e a própria imagem” (DURAN, 2014, p. 79).

Além disso, segundo Walker (2022), ao compartilhamos nossa vida nas redes sociais deixamos uma trilha digital do perfil de consumo, interesses e pensamentos, para ser analisada pelos algoritmos de anúncio da plataforma. Os dados pessoais de usuários e seu perfil de uso são tratados, por grandes empresas de tecnologia como mercadoria para outras empresas. Já aconteceu, por exemplo, de dados de 479 mil usuários serem encontrados em um servidor de acesso público, contendo informações de identificação pessoal, data de nascimento, localização, sem contar com a possibilidade de serem *hackeados*.

É o algoritmo que automatiza o pensamento e conduz escolhas. É um sistema, um artefato humano que trabalha de forma incansável na busca de padrões e, por vezes, refletem os valores de seus criadores, avaliando-nos o tempo todo, filtrando uma quantidade avassaladora de informações que eles julgam nos interessar, classificando, reduzindo e decidindo o que gostaríamos de ver. Fazendo pequenos reparos quanto a formas de seus usuários enxergarem o mundo. Quando entramos em um aplicativo de rede social, ele nos recebe com alguns dos seus conteúdos mais populares, depois analisa quais nos engajamos mais e quais ignoramos, cada decisão e segundos que gastamos em um conteúdo determina na construção de nosso perfil. Esse perfil é atualizado e aperfeiçoado constantemente. Assim, o aplicativo triangula nossas possíveis preferências com o objetivo de atender nossos desejos e reduzir a necessidade de tomarmos decisões, de forma que eles inserem deliberadamente padrões compulsivos. Como afirma Foer (2018, p. 74-77):

Os algoritmos são feitos para corroer o livre-arbítrio, aliviar os seres humanos do fardo da escolha, empurrando-os na direção certa. Eles alimentam uma sensação de onipotência, a crença paternalista de que nosso comportamento pode ser alterado, sem mesmo nos darmos conta da mão que nos guia, numa direção superior [...] somos parafusos e rebites de um ambicioso projeto.

O tráfego pago é um exemplo desta indústria de informação, comercialização e entretenimento, no qual é direcionado alto investimento das empresas a fim de divulgar seu produto e serviço e obter retorno em seu negócio, ou seja, uma forma de atrair público para ganhar visibilidade e lucro. A ciência do tráfego é, na verdade, um ramo da psicologia

comportamental, pelo qual os indivíduos são persuadidos por meio de um mecanismo de condicionamento estímulo resposta, resultantes de tendência cognitiva e decisões tomadas em um estado de subconsciência (FOER, 2018).

Portanto, essas mudanças contemporâneas produzidas pelos avanços tecnológicos possibilitam não apenas novas formas de relacionamentos interpessoais e de trabalho, mas também uma nova forma de subjetivação do sujeito. Como supracitado, o ser humano tanto é objeto social como pensa e constrói a si mesmo. Por meio do biopoder, um controle introjetado exercido sobre todos os aspectos da vida humana, não mais em sua individualidade pelas técnicas disciplinares, mas que sutilmente conduz os sujeitos a participarem ativamente da produção da vida coletiva, por meio de mecanismos como o bem-estar social (Foucault, 1995). Dito isso, as redes sociais podem ser consideradas como uma tecnologia de vigilância, que conduzem as populações a tomar decisões individuais e coletivas, por meio de uma submissão voluntária e desejada.

Nessa perspectiva foucaultiana, as redes sociais digitais afetam diretamente no processo de subjetivação dos sujeitos da sociedade atual, produzindo tanto assujeitamento pelo “controle e dependência”, quanto como algo que permite ao usuário dessas redes construir a si mesmo. Assim, somos conduzidos por meio de algoritmos às narrativas de biopolíticas, que fragmentam e polarizam, geram ideias e comportamentos. Ao passo que produzem a intolerância aos pensamentos contrários, docilizam e regulamentam a vida tanto no plano individual quanto coletivo.

**Figura 1 - Dependência digital, 2024.**



Fonte: Google, 2024.

Corroborando, o documentário **O dilema das Redes**, de Jeff Orlowsk (2020), que aponta para o impacto das redes sociais virtuais e o poder de manipulação e controle de informações dos algoritmos das grandes empresas e de políticos, controlando o modo de consumo, influenciando os pensamentos e ideias, podendo levar a um extremismo radical

dentro da rede e fora delas, levando ao partidarismo radical que afeta as relações sociais, influenciando indiretamente em atos de violência e graves mudanças políticas no Brasil e no Mundo. O filme documentário também mostra que assim como a indústria das drogas, a indústria da mídia digital chama de usuário quem faz uso das redes sociais e cria formas de prender a atenção, tornando pessoas dependentes, explorando suas carências e necessidades de satisfação, criando ferramentas que aumentam o tempo de uso nas redes sociais, a pessoa torna-se o próprio produto para os anúncios das empresas que traçam o perfil de cada consumidor.

Chamadas de “chupetas sociais”, as redes sociais, por meio de falsas recompensas, manipulam as emoções dos usuários para se sentirem bem e aceitos por curtidas e comentários. Mas, também pode ter efeito oposto, concretizando a exclusão e o sentimento de inadequação social, resultantes de uma estimulada competitividade e busca de padrões de beleza e desempenho. Afetando diretamente a subjetividade dos sujeitos que passam a ter suas vidas influenciadas por esse novo modo relacional.

Todas essas alterações de vivência afetam diretamente na economia psíquica das pessoas e na construção de sua identidade. As narrativas, representações sociais e as memórias são transmitidas sobretudo pelo compartilhamento das imagens dos sujeitos e seu cotidiano privado, em seus autorretratos ou *selfies*<sup>9</sup>. Além da imagem de um rosto, a *selfie* enquadra a imagem que o sujeito quer expor de si mesmo, uma parte do seu corpo, um momento, um prato etc. Esta imagem não é apenas contemplada, mas sobretudo vinculada, visualizada, compartilhada no fluxo efêmero do ciberespaço, que tem nas suas plataformas um número infinito de imagens, que carregam consigo significados e significantes, e uma frenética busca por aprovação por meio de curtidas, comentários, seguidores etc.

Para o filósofo, historiador e crítico de arte Georges Didi-Huberman (2010), em sua obra **O que vemos, o que nos olha**, ao sujeitar uma imagem ao olhar de alguém, tornamos também sujeitos olhados por ela. Ou seja, há uma tensão incômoda entre o observador e o objeto. Este autor será um dos principais responsáveis na contemporaneidade em modelar a discussão acerca da imagem, do sistema das artes, da estética e da interpretação contemporânea. Ele propõe uma reflexão sobre a aura expondo a ideia de dupla distância. “Próximo e distante ao mesmo tempo, contraditórias que se experimentariam umas às outras, dialeticamente” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 148).

---

<sup>9</sup>A *self* inclui um corpo físico, processos de pensamento e uma experiência consciente de que alguém é único e se diferencia dos outros, o que envolve a representação mental de experiências pessoais (GAZZANIGA; HEATHERTON, 2003).

**Figura 2 - Ícones dos principais aplicativos das redes sociais digitais, 2024.**



Fonte: Google, 2024.

Acima, exemplos das imagens das marcas das maiores redes sociais apontadas aqui nesta pesquisa como as mais consumidas pelos participantes. Para cada aplicativo é associado um nome e uma imagem que corresponde a ideia e estímulos que cada plataforma quer gerar em seus usuários. Todas elas são enriquecidas e baseadas em imagens, seja pela logomarca, pelos ícones, e as imagens que cada usuário irá produzir e compartilhar. Assim a imagens (postagens) que mais produzir afetamento nos seguidores será a que terá mais interação e engajamento. Ou seja, a publicação está diretamente ligada a capacidade que cada um tem de capturar a atenção, o olhar dos demais usuários. De forma que à imagem será atribuída um valor, e este valor é projetado pelo usuário que a postou, essa atenção a imagem, portanto é projetada para o dono da imagem e ele assim obtém satisfação e sentimento de aceitação social. Didi-Huberman trabalha especialmente com as imagens que ele vai atribuir valor. Para ele a imagem deve arder ao tocar com o real,

Não se pode falar do contato entre a imagem e o real sem falar de uma espécie de incêndio. Portanto, não se pode falar de imagens sem falar de cinzas. As imagens tomam, parte do que os pobres mortais inventam para registrar seus tremores (de desejo e de temor) e suas próprias consumações. Portanto é absurdo, a partir de um ponto de vista antropológico, opor as imagens e as palavras, os livros de imagens e os livros a seco. Todos juntos formam, para cada um, um tesouro ou uma tumba da memória, seja esse tesouro um simples floco de neve ou essa memória esteja traçada sobre a areia antes que uma onda a dissolva. (DIDI-HUBERMAN, 2012, p 210).

Para o autor, existe um perigo de fazermos uma leitura mais fatalista sobre a aura das imagens, na medida em que a modernidade e a tecnologia nos deram a possibilidade. As imagens contemporâneas estão fortemente ligadas à cultura das mídias, uma cultura intermediária entre a chamada cultura de massas e a *cibercultura*, modificando o modo de produzir e consumir imagens. São manifestações de linguagem que consumimos diariamente na forma de fotografias, ilustrações, audiovisuais expandidos, na forma de várias naturezas de imagem, produzidas por humanos ou geradas por inteligências artificiais. Didi-Huberman (1998) repudia a imagem sem sentido, e afirma que o que se vê no objeto retratado e o que ele representa é relativo, na medida em que a memória vai ressignificar o que é visto, atribuindo

outras visibilidades, de acordo com o repertório e experiência de cada um. Diante disso, será que poderíamos dizer que diante desses excessos de imagens, muitas vezes manipuladas, postadas nas redes sociais são desprovidas de sentido?

Ainda assim, cada imagem que o usuário escolhe, muitas forjadas dentro dos moldes padronizados para obter atenção e aceitação, ou escolhidas de forma automática, seguindo uma tendência, não podemos afirmar que ela é desprovida de sentido para quem escolheu. Poderíamos aqui falar de um ato falho<sup>10</sup>, o termo usado na psicanálise para ações do inconsciente, não pensado, for a da consciência do sujeito, mas que manifesta sentimentos e desejos.

Assim também, vale ressaltar que as imagens digitais, criadas como peça de produção de comunicação, passam a escalar seu potencial e possuir função para além de estéticas, mas psíquica, e porque não sociopolítica, com a criação de uma narrativa coletiva. E por fim, considerando a imagem uma espécie de combustão entre o que vemos ou que nos olha, vale nos questionar se por sermos bombardeado por excessos de imagens estamos perdendo a capacidade de ver, ser capturado pela imagem e seus sentidos. Seja por estarmos imersos a uma lógica da superficialidade acrítica, ou como mecanismo de defesa, para nós proteger desses excessos de estímulos que poderia afetar nossa sanidade.

---

<sup>10</sup> Lapsos (da fala, da memória, da leitura, da audição...) que manifestam o inconsciente. Equivalência entre sentido, significado e intenção, proposta por Freud, sustenta-se no pressuposto de que há mais de uma intenção em jogo (FREUD, [1916] 2014, p. 32-33).

**Figura 3 - Imagens que tiveram maiores repercussões e engajamento, 2024.**



Fonte: Google, 2024.

A aura da imagem evidencia a dialética, do olhar e ser olhado pelo objeto, como se a imagem produzisse uma necessidade de sentido, exigindo de quem olha a sensibilidade de também ser olhado, sendo neste fluxo repleto de significados que percebemos as evocações de memória e símbolos. Os fragmentos de repertório fazem com que, na imagem, se abra a brecha para sermos vistos ao mesmo tempo que vemos, como receptores e como intérpretes, nos exigindo um trabalho espontâneo de memória. A esse afeto provocado pela imagem, unem-se na aura, a onipotência do olhar e a de uma memória que se percorre como quem se perde em uma “floresta de símbolos” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 150), de forma que as imagens virtuais compartilhadas nas redes sociais não falam isoladas, não expressam apenas a vontade de quem as postou, mas estão submetidas a quem as vê. De qualquer sorte, para ele, não há uma imagem real, pois ela será sempre tendenciosa ao olhar de quem as vê. Assim sendo, a modulação da intimidade para a esfera pública por meio da intensa exposição de si é a manifestação da cultura contemporânea, que valoriza a imagem em detrimento ao conteúdo.



Sobre essas experiências imagéticas proporcionadas no *ciberespaço*, Debray (1993) afirma que cada meio de transmissão, cada espaço tempo possui o visível, que é possível, e não o que se deseja. O autor reconhece as vantagens das possibilidades imaginativas das tecnologias, porém, para ele, a contemporaneidade possui uma tendência patológica (esquizofrênica) diante da incapacidade de discernimento entre o que é real ou não, a imagem se mistura ao homem e vice-versa.

Segundo Freud ([1985] 1950), o sujeito quando em contato com o mundo externo, dentre os vários objetos de sua percepção, pode perceber um outro ser humano, aqui Freud se aproxima da temática sobre alteridade, quando define o “complexo do próximo”. Neste momento, entra-se em contato não apenas com algo externo ao organismo, e que naturalmente se diferencia dele, mas com “um objeto semelhante”, um outro ser semelhante a mim mesmo. Trata-se de um objeto semelhante também àquele que foi o primeiro objeto de satisfação do sujeito, bem como seu primeiro objeto hostil. “É por esse motivo que é em seus semelhantes que o ser humano aprende a (re)conhecer” (FREUD, [1895] 1950, p. 438). As percepções emanadas deste encontro se dividirão em dois aspectos, de um lado serão percepções novas, tais como alguns traços faciais, e de outro, percepções que remetem o sujeito a si mesmo, tais como movimentos corporais iguais aos seus. Freud enfatizou a importância do outro em nossa percepção do mundo e de nós mesmos que é determinante para a construção psíquica e constituição do Eu também na perspectiva da psicanálise.

Por meio do “complexo do próximo”, Freud ([1895] 1950) fala sobre a emergência do humano pelo qual o recém-nascido estabelece o primeiro laço social com o ser mais próximo (geralmente a mãe) que satisfaz suas faltas (necessidades básicas físicas e psíquicas). Esse laço se estabelece entre o bebê e a mãe que ocupa o lugar do outro da linguagem, dando significado e nomes. Ao obter satisfação de suas necessidades, tal prazer deixa marcas no aparelho psíquico do bebê, chamadas de marcas mnêmicas, imagens perceptuais que serão resgatadas de forma alucinatoria assim que uma nova necessidade emergir. Desta forma, o ego vai se desenvolvendo a partir destas relações e os instintos de autossatisfação, ou autoerotismo estarão presentes desde o início da vida, produzindo o narcisismo, fundamental para inaugurar o processo de formação do Eu (FREUD, [1914] 1916, p. 84).

O narcisismo primário, no qual o bebê, enquanto objeto de desejo da mãe, tem toda sua libido voltada para si e sua satisfação, constituindo em um campo de ilusão narcísica de perfeição de si, sustentado pelo olhar da mãe (cuidador). Porém, ao perceber a falta da mãe ou frustrar-se nesta relação, a libido é direcionada para o ego, configurando o narcisismo secundário, uma estrutura permanente do indivíduo, que visa a um equilíbrio entre investimento

narcísico e objetal, através da busca pelo ideal de ego que mantém os interesses do indivíduo voltados para o mundo externo. Ao se reconhecer no outro e no seu discurso do que ele é, o bebê toma como seu, o ideal do eu do outro, formando aqui seu eu ideal, identificando-se com o outro, alienando-se na imagem que é do outro. Assim, o Eu é constituído pelo outro (FREUD, [1914] 1916).

Desejamos o amor e o desejo do outro. O narcisismo é um desespero em tentar corresponder o outro. Primeiro os cuidadores, a família e, depois, direcionados ao outro externo a família que pode ser os colegas, pode ser transcendentalizado em forma de um deus. Freud defende a ideia de que este outro Eu é internalizado pelos sujeitos, na dimensão do que ele chamará de Superego, a internalização do olhar do outro dentro de nós. E pode ser manifestado no contexto da sociedade atual como o outro dos espaços virtuais, os outros das mídias sociais ganha esse aspecto de um outro, por meio de curtidas, seguidores etc., em que esperamos aceitação e reconhecimento.

A cultura, agora na forma de *cibercultura*<sup>11</sup>, dita ao sujeito como ele deve ser e agir, revelando uma nova forma de narcisismo, na qual os sujeitos estão presos à imagem que constroem nas redes sociais digitais, que funcionam como uma espécie de “palco” social. Sendo, portanto, lugares predominantemente escópicos, que tem nas imagens o meio de compartilhar memórias, narrativas e representações, sobretudo de si mesmo.

#### **Figura 4 - Imagem de Self, 2024.**



Fonte: Google, 2024.

---

<sup>11</sup>Costumes, conhecimentos, modo de vida e de expressões decorrente da *internet*, e do uso de computadores, celulares e dispositivos tecnológicos.

**Figura 5 - Exemplo de uma postagem com muita interação: Vida Íntima de um jogador de futebol, 2024.**



Fonte: Instagram, 2024.

Quando os usuários destas plataformas expõem sua intimidade à esfera pública, ele se submete ao olhar de outras pessoas e é sujeito a partir do campo do outro, não mais privado, mas virtual e sem fronteiras pelo qual o simbólico, no campo identificatório, dá um nome para o sujeito, camuflando suas faltas. Esse espelhamento é visto com nitidez nos *feeds* das redes sociais, sem limites que barram a sucessão infinita de imagens de quem nós somos.

Há uma pseudoliberalidade dos usuários na construção de sua identidade virtual, pois a escolha destas imagens é determinada pela aceitação gerada pelos seguidores, em uma relação de dependência e alienação. Além disso, as imagens também são ilusórias, pois são produzidas e editadas, controladas e manipuladas, para alcançar a perfeição. O gesto da *selfie* manifesta um modo de narcisismo, no qual o sujeito investe libidinalmente em sua imagem e busca no olhar do outro a validação existencial de si. O sujeito então se faz objeto para um terceiro, reduzindo seu mundo e suas experiências, a partir do mundo virtual do eterno registro de imagens, de modo que este excesso de imagens busca camuflar a angústia da falta. E, por mais que o sujeito queira mostrar quem ele imaginariamente deseja ser, ele está condicionado à interpretação dos sujeitos da rede.

**Figura 6 - *selfies da morte*, 2024.**



Fonte: Google, 2024.

Portanto, as redes sociais funcionam como um espelho que valida os sujeitos. Na tela virtual, sob o olhar do Outro da cultura, “o sujeito pede à imagem o que ela não pode lhe dar: ser, para si mesmo, uma referência autônoma e independente da maneira como é visto pelos outros” (ROSA, 2002, p. 235). Trata-se, assim, de uma operação que toca na dimensão do narcisismo. A obsessão de ser olhado e se tornar alguém para o Outro nas redes sociais digitais revela uma espécie de aprisionamento narcisista, os usuários são como um bebê que está procurando algo de si e um sentido para si mesmo neste grande espelho virtual, onde é observado e reconhecido, ou também pode criar formas virtuais de existir, ou novo eu, por meio de avatares, perfis criados para corresponder as construções fantasiosas de egos.

Todavia, as redes sociais podem servir também para uma quebra do nosso narcisismo, a partir do momento que ela nos coloca em contato com os não Eus, aos diferentes. Porém, se antes as redes sociais digitais tinham como finalidade ser ponte entre pessoas de vários lugares no mundo, de várias formas de pensar, várias culturas e demandas, incentivando o relacionamento entre os diferentes, atualmente, por conta dos filtros dos algoritmos, estamos sendo direcionados à consumir as mesmas coisas e nos relacionarmos com as pessoas que pensam como nós, como um espelho que reflete a nós mesmos, nos colocando em uma espécie de bolha social, que não nos permite confrontar com a contradição e alteridade, empobrecendo a vida e restringindo as relações aos iguais, construindo uma sociedade intolerante.

Outra característica nociva das redes digitais são as *fake news* e os *haters* por divulgar informações falsas que contribuem para decisões importantes como eleições. As mídias virtuais podem ser muito perigosas, quando são espaços para apologia e incentivo de vários crimes, como pedofilia, abusos sexuais, nazismo, racismo, tortura psicológica e física, apologia a

suicídio, sequestros de dados para servidão psicológica e chantagens, ataques terroristas, dentre outros.

Aqui podemos tecer uma crítica a esses excessos de informações sem compromisso com a verdade com base na leitura de Eco (2006). Os integrados poderão dizer que antes era pior, pois muitos não tinham informações do seu presente e não eram dotados de conhecimento histórico, o que de fato prejudicava sua consciência histórica. Apesar da cultura de massa propor massiva e indiscriminadamente a informação, o que não se distingue dos dados válido e da pura curiosidade e entretenimento, a quantidade das informações aliada a estímulos da inteligência pode contribuir para a qualidade. A cultura de massa produz uma hegemonização de gostos que contribui para eliminar, a certos níveis, as diferenças de castas; produzindo a difusão culturais a até mesmo ao acesso e propagação da crítica da cultura de massa. Assim, esse acesso em massa das informações contribui para sensibilizar o sujeito contemporâneo face ao mundo. Todavia, como o próprio autor afirma a cultura de massa possui um discurso mais simplista, sem perspectiva crítica, e por vezes ligada aos interesses dos produtores, típica de um regime democrático, capitalista e industrial. Diante disso podemos entender que o fato os usuários das mídias de massa serem mais conformados e menos críticos podemos coloca-los em condição de vulneráveis aos interesses econômicos e políticos daqueles que possui o controle da rede digital.

No Brasil, para proteger os usuários dos mal-intencionados foram criadas algumas leis como Lei nº 12.737/12 (BRASIL, 2012), também conhecida como Lei Carolina Dieckmann, foi considerada uma das pioneiras na regulamentação do uso da internet no Brasil. O Marco civil da *internet*, Lei n 12965/2014 (BRASIL, 2014), que regula as redes sociais no país, porém não consegue responsabilizar as empresas das plataformas sobre os conteúdos que são divulgados. Em 2018, foi lançada a lei nº 13.709 (BRASIL, 2018), de proteção de dados na internet que estabelece regras sobre o tratamento de dados pessoais. Recentemente, estava em discussão o projeto de lei – PL 2630/2020 (BRASIL, 2020) que combate a *fake news* e regula as redes sociais para instaurar processos administrativos e responsabilizar as plataformas pela propagação dos conteúdos que incentivam crimes, todavia, atualmente este projeto suspenso pois o texto foi acusado de propor censura e violação da liberdade de expressão, não havendo consenso entre os parlamentares para ser levado à votação.

### 2.3 Virtualidade e Memória

Como vimos até aqui, o pensamento humano contemporâneo é fortemente marcado pela dimensão do virtual, no qual articulam tecnologia, comunicação, conhecimento e memória, estando estas em constante construção. Esse mundo virtual dispõe de informações em um espaço contínuo e a realidade virtual especifica um tipo particular de simulação interativa. De modo que, para Levy (1999), a virtualidade é um traço distintivo da nova fase de informação, cuja digitalização é o fundamento técnico, e esta constitui-se como um modo de existir sem estar presente, tal qual uma fonte indefinida de atualizações.

No senso comum é possível entender o mundo virtual como uma realidade paralela, porém Lévy (1998) nos remonta à etimologia de “virtual”, palavra essa que, derivada do latim *virtus*, vem a significar força, potência. Baseando-se no filósofo francês Gilles Deleuze – o virtual não se opõe ao real, mas, sim, a outro processo denominado atualização. De modo que o virtual não se opõe ao real, e sim ao atual. Sendo modos diferentes da realidade, em que a capacidade de ser atualizada, se manifesta na materialidade. Por isso, entende-se a virtualidade como potência, encontra-se antes da concretização efetiva, uma dimensão importante da realidade.

Bérgson (2010), em **Matéria e Memória**, vincula a virtualidade à memória e à duração, dividindo a memória entre hábito e lembrança pura. A primeira refere-se àquilo que é aprendido que produz a resposta automática pelo sistema sensorio motor, e a segunda, a lembrança, ao que podemos chamar de virtualidade, imagens-lembrança atualizadas pela lembrança pura. A imagem atualizada pela lembrança-pura, é puramente virtual, pois trata-se da coexistência contínua entre passado e futuro, em um circuito sem fim. Parte da lembrança virtual do passado para chegar à percepção atual

A verdade é que a memória não consiste, em absoluto, numa regressão ao presente. É no passado que nos colocamos de saída. Partimos de um “estado virtual”, que conduzimos pouco a pouco, através de uma série de planos de consciência diferentes, até o termo em que ele se materializa numa percepção atual, isto é, até o ponto em que ele se torna um estado presente e atuante, ou seja, enfim, até esse plano extremo de nossa consciência em que se desenha nosso corpo. Nesse estado virtual consiste em lembrança pura. (BERGSON, 2010, p. 280).

Em sua teoria sobre a memória, o autor supracitado buscou responder e refutar a interpretação da memória da ciência da sua época, que buscava localizar a memória no cérebro, tentando também identificar o abismo entre o espírito e a matéria. Sendo que a matéria afirma

a realidade do corpo e de si própria enquanto imagem e memória afirma a “realidade do espírito”. Para Bergson, a memória está sempre integralmente presente, mas sob o modo da virtualidade. Ela nos acompanha por inteiro ao longo da vida, atualizando-se em geral em função das exigências da ação, fazendo o ser humano ficar imerso na duração, em uma temporalidade que dura. Nossa memória não consiste em modo algum em uma regressão do presente ao passado, mas, ao contrário, em um progresso do passado no presente.

A memória, praticamente inseparável da percepção, intercala o passado no presente, condensa também, numa intuição única, momentos múltiplos da duração, e assim, por sua dupla operação, faz com que de fato percebamos a matéria em nós, enquanto de direito a percebemos nela. (BERGSON, [1896] 2010, p. 77).

Nessa perspectiva, o virtual ocupa o lugar de durações, coexistindo simultaneamente e de forma heterogênea, garantindo a cada atualização, um ato de criação, de devir a ser. Sem a virtualidade, a realidade resumir-se-ia a uma divisão entre o possível e o impossível. A realidade é por sua vez também composta pelo virtual e, esta, para Bergson, é a memória pura. Para nós, é uma reserva infinita que garante o devir em multiplicidade na atualização. Em síntese, podemos dizer que o virtual em Bergson ([1896] 2010) é a lembrança pura, pois o conceito está estreitamente ligado ao conceito de memória e percepção.

A verdade é que a memória não consiste, em absoluto, em uma regressão ao presente. É no passado que nos colocamos de saída, como afirma o próprio autor. Da lembrança virtual, do passado é que partimos até chegarmos ao atual da percepção. Ou seja, o virtual constitui essa reserva infinita de possibilidades de onde embarcamos para o atual, mas que mesmo se atualizando, permanece virtual.

Deleuze (1996, p. 121) em seu artigo **O atual e o virtual**, afirma que “a filosofia é a teoria das multiplicidades. Toda multiplicidade implica elementos atuais e elementos virtuais. Não há objeto puramente atual. Todo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais”. Ou seja, o que garante a multiplicidade da vida é o virtual. O autor afirma que o virtual é a fundação da própria filosofia bergsoniana, pois é no virtual que extraímos as atualizações no real, um campo de forças intensivo que atravessa tudo, de forma difusa, como pura diferença a diferenciar-se em si mesmo. O que para Bergson é uma relação entre corpo e espírito, percepção e afecção, pensamento e memória, para Deleuze é a superação do dualismo da força-potência do virtual, para garantir um estado infinito da criação.

Com base neste entendimento de virtualidade de Deleuze, Pierre Lévy (1996) lança o conceito de virtualidade relacionando com o surgimento das tecnologias digitais. Assim como

Deleuze (1996), ele afirma que não há uma oposição entre real e virtual, e que a noção de virtualidade está mais associada à noção de produção de subjetividade coletiva, na qual pode-se fazer uma relação entre o virtual dos meios tecnológicos e o modo de se relacionar com essas novas tecnologias. Ele acredita que o virtual é uma entidade “desterritorializada” capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (Levy, 1999, p. 49).

Em seu livro **O que é o virtual**, Lévy (1996) assegura que o virtual é a outra face do atual e ambos constituem o real. O autor propõe o caminho inverso a filosofia, que se preocupava em como o virtual passava ao real ou ao atual. “A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização” (Lévy, 1996, p. 17), a virtualização como um potente vetor de criação da realidade. Isso tem diversas implicações na cultura, no social e na produção das subjetividades humanas.

O virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. (LÉVY, 1996, p. 16).

Se o conceito de virtual em Bergson está ligado à memória e à duração, para Deleuze o virtual e o atual são ambos reais, Lévy, por sua vez, atualiza o conceito de virtualidade, incluindo as tecnologias digitais, inexistentes nos tempos destes filósofos. Uma vez que em Deleuze o virtual na sua atualização é uma espécie de garantia da multiplicidade e da diferença, Lévy nos mostra a implicação que as diferentes virtualizações têm nas mais diversas dimensões da nossa existência. Enquanto Deleuze se preocupa como o virtual se atualiza, Lévy quer saber como o atual se virtualiza. Interessa-se em pensar a *cibercultura*, e as suas novas tecnologias da inteligência coletiva, ampliada pela técnica e pelas novas possibilidades da linguagem nos meios digitais (MARQUES, 2021).

Para Levy, no *ciberespaço*, o futuro é decidido por grupos de criadores marginais apaixonados e de empreendedores audaciosos que tentam, com toda sua força, direcionar o devir. Trata-se de um processo social onde o agente é o ser humano e as novas tecnologias recobrem a atividade multiforme dos grupos humanos, em um devir coletivo complexo que se cristaliza em volta de objetos materiais, programas de computador e de dispositivos de comunicação (LEVY, 1999, p. 28). De modo que a *cibercultura* está ligada ao virtual de forma direta, por meio dos códigos, cuja informação não se localiza em um espaço concreto, mas na rede e, portanto, inacessível para o humano, ou de forma indireta, por meio da informação



contínua que produz relacionamentos independentemente do espaço físico e da coincidência de tempos, permitindo que os membros de um grupo se ordenem, cooperem, alimentem e consultem suas memórias.

Sobre memórias construídas socialmente, optamos pela Teoria da Memória Coletiva de Halbwachs ([1950]1990), que também defende que a memória não se localizava no cérebro, mas sim nas relações mediadas pela escala de afetividade, pelo qual a virtualidade permanece, seja pelo conteúdo em construção contínua da memória, ou por localizar a memória ao grupo. Assim pois, se para Bergson (2010), a virtualidade da memória se situa na realidade do espírito, Halbwachs (1990) encontrará no coletivo dos grupos que se reconstróem a partir dos seus marcos sociais. Dessarte, essa virtualidade coletiva poderá ser resgatada sempre que necessário pelos membros dos diversos grupos sociais (SANTOS, 2018).

Contrário à posição subjetivista e metafísica de Bergson, seu ex-aluno e sociólogo francês Maurice Halbwachs contesta a compreensão da memória à luz da percepção individual. Se na teoria de Bergson a memória era o ponto de subjetividade, pelo qual contrai a totalidade do passado no presente em direção ao porvir, para Halbwachs a memória não é resultado da subjetivação, mas sim da interferência do coletivo no individual. Influenciado pelo funcionalismo durkheimiano, dá um caráter social ao estudo da memória, e apesar de não negar a existência de uma memória individual, é no coletivo que ela será construída. A subjetividade do indivíduo está no posicionamento nos vários grupos de pertencimento que este terá acesso ao longo de sua vida.

Sobre a “memória pura” de Bergson, Halbwachs (1990, p.16) afirma que ela não existe; é sempre associada ao trabalho da consciência coletiva. Para ele, nossas lembranças permanecem coletivas, e elas nos são lembradas pelos outros, mesmo que se trate de acontecimentos nos quais só nós estivemos envolvidos, e com objetos que só nós vimos. Ainda de acordo com o autor, lembrar não é um processo natural, mas sim uma construção social que está sujeita a transformação das lembranças, a partir dos quadros sociais.

As contribuições de Maurice Halbwachs vão além do diálogo com Henri Bergson. Seguindo com a lógica aqui apresentada da formação dos sujeitos a partir do coletivo, para Halbwachs ([1950]1990) como supracitado, o ser humano, mesmo isolado, nunca está só pois, é resultado das interações sociais, e uma vez que não existe uma linguagem e pensamento próprio, a maneira como interpretamos o mundo é a partir das noções estabelecidas no coletivo, dos vários olhares e posicionamentos dos grupos de pertencimento, produzindo uma teia de relações que constituem marcos para construção de memória coletiva.

## 2.4. Memória Coletiva e as redes sociais digitais

Uma vez que as redes sociais digitais são lugares de ideias, pensamentos e lembranças comuns, são, portanto, espaços virtuais de marcos de memória. E apesar de Halbwachs não tratar deste tema da memória virtual digital, pois faleceu em 1945, em Buchenwald, antes da expansão das mídias digitais – entendemos que sua teoria sobre memória coletiva pode ser ampliada para discussões acerca da sociedade contemporânea e seus fenômenos, pois inaugura um olhar sobre a memória na perspectiva de fato social, priorizando os aspectos sociais dos indivíduos. Até o final do século XIX, o tema da memória era um problema abordado pela filosofia ou pela psicologia, e compreendida em termos puramente biológicos ou individuais. Assim, os seres humanos e suas memórias se constituem como um eco da estrutura social da qual estão inseridos (HALBWACHS, [1950] 1990).

Em seu estudo sobre memória, Halbwachs elucidou uma das principais contribuições referindo-se à noção dos “quadros sociais da memória”, expresso em sua obra publicada em 1925, *Les Cadres Sociaux de la Memorie*. O autor defendia que só é possível lembrar com base nos quadros sociais oferecidos pelos grupos de pertencimento e das experiências grupais. Adotamos as noções e visão de mundo dos grupos de pertencimento, e com essas influências construímos memórias, de modo que o passado lembrado é fruto de representações construídas no coletivo. Os indivíduos apoiam-se nos quadros sociais para lembrar e esclarecer fatos e eventos da sua própria memória individual. Assim, os quadros de memória antecedem a construção da memória coletiva e, além disso, são instrumentos para reconstruir uma imagem do acontecimento ocorrido no passado, de acordo com os valores e pensamentos da sociedade do presente, no tempo e espaço em que ocorre a recordação.

Desde o momento em que nós e as testemunhas fazíamos parte de um mesmo grupo e pensávamos em comum sob alguns aspectos, permanecemos em contato com este grupo e continuamos capazes de nos identificarmos com ele e de confundir nosso passado com o seu. (HALBWACHS [1950] 1990, p. 28).

O autor aludido destaca a importância do grupo para construção de memórias. Para ele, a memória é uma lembrança viva e sua existência depende da ausência ou presença de outros que se constituem como grupos de referência. Mas, não é necessária apenas a presença física do grupo para a permanência de sua memória, também as ideias, sentidos e importância, que de modo simbólico e ancorados em pensamento, afetos, sentimento de pertencimento e na

experiência comum próprias do grupo, dão vitalidade às imagens que constituem a lembrança (HALBWACHS, [1950] 1990, p. 32).

A nossa singularidade está no posicionamento que temos a partir das influências de vários grupos de convivência, pelos quais escolhemos um determinado ponto de vista de um ou mais grupos e situamos em uma ou mais corrente de pensamento coletivo. De modo que a memórias individuais são, portanto, pontos de vistas compreendidos dentro de uma memória mais ampla, que é a memória coletiva.

As lembranças não são isoladas do mundo social e suas representações apoiam-se nas dos outros. Ao fazer parte de um grupo e compartilhar ideias e significados, o homem é capaz de identificar-se e confundir seu passado com o do grupo, adquirindo seu hábito de pensar, assumindo o mesmo enfoque e usando as noções ou representações que são comuns. Assim, a memória individual é um ponto de vista da memória coletiva, que pode mudar conforme nos posicionamos nos grupos. Portanto, não há memória individual sem a memória coletiva, pois “A memória coletiva envolve memórias individuais, mas não se confundem com elas, evolui segundo suas leis” (HALBWACHS, [1950] 1990, p. 53).

Para Halbwachs ([1950] 1990), a memória coletiva se desenvolve em um quadro espacial, de uma realidade que se conserva no meio material que o cerca. Podemos inferir que as comunidades de redes sociais digitais são espaços virtuais de grupos de pertencimento, com marcos de referência e de memórias, visto que há encontro e compartilhamento de ideias, valores, pensamentos e lembranças comuns e, uma vez que a memória não é uma mera repetição linear de acontecimentos e vivências do passado, as lembranças podem ser reconstruídas a partir dos contextos de um quadro de interesses atuais resultantes do conjunto de relações sociais em uma dada comunidade virtual.

É necessário que esta reconstrução se opere a partir de dados ou de noções comuns que se encontram tanto no nosso espírito como no dos outros, porque eles passam incessantemente destes para aquele e reciprocamente, o que só é possível se fizeram e continuam a fazer parte de uma mesma sociedade. Somente assim, podemos compreender que uma lembrança possa ser ao mesmo tempo reconhecida e reconstruída. (HALBWACHS, [1950] 1990, p. 34).

O sentimento de pertencimento do grupo é o que garante a permanência da memória. Mas, esse grupo não precisa ser apenas concreto, pode ser simbólico e virtual. Por exemplo, há uma comunidade de moradores de um determinado bairro de uma determinada cidade no *facebook*. Lá, pessoas que têm em comum o fato de morar ou terem morado no bairro, compartilham lembranças, por meio de fotos, ideias e narrativas de fatos. A partir disso,

compartilham, também, de forma consensual, representações que contribuem para o quadro de memórias da infância de muitos usuários. Fatos que já não são recordados e outros que são desconhecidos, contribuem para preencher lacunas da memória individual.

Uma vez que a memória é este trabalho de reconhecimento e reconstrução a partir dos “quadros sociais” nos quais as lembranças podem permanecer e, então, articular-se entre si. O ciberespaço gera rastros de memórias que podem contribuir para o trabalho de memória. Uma vez que este se dá pela presentificação daquele conjunto de testemunhos no contexto de um diálogo mais amplo e atual. Assim sendo, as comunidades de rede sociais digitais, a depender da relação que os sujeitos estabelecem com ela, além de transmitir ideias e informações, podem ser compostas por quadros sociais de memórias.

Se as lembranças são construídas socialmente é o grupo que vai influenciar no que vai ser lembrado e esquecido. Dodebei e Gouveia (2008) afirmam que a memória social no ciberespaço é apresentada como uma massa processual atual, em permanente construção. A ela são inseridos e descartados (lembranças e esquecimentos) objetos digitais, representados já como unidades de conhecimento, conforme as elaborações e re-elaborações. A oposição lembrar e esquecer, para Dodebei e Gouveia (2008), forma a memória e, por consequência, constitui-se como requisito para a organização da informação. Para esses autores, selecionar (esquecer) é uma ação determinante no processo de construção da memória, seja ela individual, coletiva, documentária concreta ou virtual. Tendo sido posto que a memória social conecta experiências para os registros de memória, depreende-se, ainda com Dodebei e Gouveia (2008) que disseminar a informação é também uma forma de proteção, dentro da perspectiva da memória em movimento.

A memória social, nas palavras de Halbwachs (1990), é fruto de um passado que sobrevive em cada um de nós e prescinde de anotações históricas. É, pela característica social, muito mais que a história, demarcada por datas e lembranças de acontecimentos que fazem sentido a si e ao grupo, e não ao exterior, ao que lhe é apartado. Podemos considerar as comunidades das redes sociais como representantes de grupos de pertencimento que compartilham lembranças, mas também ideias, ideologias, conhecimento.

Portanto, para Halbwachs (1990) a memória individual ou coletiva assenta-se e organiza-se com base em quadros sociais, e carrega consigo a dimensão social dada pela linguagem, pela inserção do indivíduo em um contexto social e em relações de pertencimento, ampara-se e constitui-se nas relações que o indivíduo mantém com os demais membros de seus grupos de pertença. A memória coletiva, nesta perspectiva, é pensada como a seleção, a

interpretação e a transmissão de certas representações do passado a partir do ponto de vista de um grupo social determinado

É por meio de representações que os grupos desenvolvem um conhecimento consensual acerca de um fenômeno social, na próxima seção, aprofundaremos a teoria das representações sociais a partir da discussão sobre o conceito de dependência e seus desdobramentos tecnológicos, a fim de levantarmos a discussão sobre possíveis representações sociais ancoradas em quadros sociais da memória e do discurso reificado e consensual de usuários sobre o fenômeno aqui discutido, a saber a *ciberdependência*.

### 3 CIBERDEPENDÊNCIA: REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E MEMÓRIAS

Tal como nos foi imposta, a vida resulta demasiado pesada, nos fazendo deparar-nos com sofrimentos, decepções, empreendimentos impossíveis. Para poder suportá-la, não podemos prescindir de paliativos. Existem três tipos: os entretenimentos intensos, que fazem a nossa miséria parecer menor; as satisfações substitutivas, que a reduzem; e os narcóticos, que nos tornam insensíveis a ela. (FREUD, [1930] 1996, p. 83).

É quase impossível viver na sociedade contemporânea sem fazer uso das tecnologias, salvo em um contexto socioeconômico de pobreza e limitação de acesso. Além de influenciar o modo de vida atual, para algumas pessoas, existe uma outra discussão recente no meio científico, que é a possibilidade de o ser humano desenvolver dependência desta tecnologia. Esse uso excessivo e outrora abusivo do universo digital pode ser entendido por esses sujeitos contemporâneos de diversas formas, uma vez que o próprio conceito de dependência possui várias interpretações, a depender do tempo histórico, cultura e sociedade.

De modo que cada vez mais surgem estudos na área ciência social e saúde, interessados nas possíveis consequências do uso abusivo das telas, e os efeitos deste novo modo de viver, assim como interessam em compreender o sujeito digital, inserido na *cibercultura*, que parece por vezes aprisionado em uma falsa realidade, interpretando o mundo por meio de sombras e imagens, forjadas por filtro e personagens ideais, tal qual na “caverna de Platão”<sup>12</sup>.

Todavia, não nos interessa compreender a relação entre a tecnologia e a cultura, mas sim entre o grande número de atores humanos que inventam, produzem, utilizam e interpretam as técnicas de diferentes formas. Uma vez que consideramos o ser humano como produto do social, que sofre influências do coletivo em sua constituição, entendemos também que ele interfere constantemente em seu ambiente, como a criação de recursos por meio da tecnologia, que se propõe melhorar a produtividade, o livre acesso e ampliação das informações e comunicação, facilitando o dia a dia do ser humano, dentre outras finalidades. Assim, os avanços tecnológicos e audiovisuais são fruto da ação humana e, ao mesmo tempo, influenciam na formação do sujeito, no seu modo de viver e se relacionar entre si e com o mundo, determinando seus valores, conduta, escolhas e consumo.

---

<sup>12</sup> Uma alegoria retirada de **A República**, de Platão, que fala sobre o conhecimento verdadeiro e o governo político. (PLATÃO, 2002).

Por trás da tecnologia há o ser humano e suas representações, suas ideias, valores, ideologias, interesses econômicos, estratégias de poder etc. Levy (1999, p. 22-23) chamará de inteligência coletiva, “uma espécie de força motora responsável pela manutenção dinâmica da memória comum e do modo de cooperação e distribuição de centro de decisões, que pode ser apropriada por indivíduos e grupos”. Por sua vez, Moscovici (2003) chamará de Representações Sociais aquilo que dá sentido a um fenômeno social, e guia um comportamento, integrando-o em uma rede de relações em que está vinculada, fornecendo ao mesmo tempo as noções, as teorias e os fundos de observação que tornam essas relações estáveis e eficazes.

Nas linhas que seguem essa seção, optamos pela teoria das representações sociais como base norteadora deste estudo, buscando compreender nos usuários de redes sociais digitais o fenômeno da *ciberdependência*, tendo nas suas representações consensuais um meio de contribuir para compreensão de como estes sujeitos interpretam seu modo de vida atual digitalizado, como eles pensam e justificam sua conduta diante do atraente mundo virtual, que pode ser visto para uns como uma vitrine do mundo e, para outros, como uma caverna onde os sujeitos fogem das angústias da vida real.

Assim também, buscaremos contextualizar a desenvolvimento das mídias sociais, o conceito de dependência, a apresentar discussão acerca da patologização do comportamento de uso abusivo de telas e recursos digitais, o que diz a ciências sociais, e estudos na área da saúde, psicologia, neurologia e psicanálise sobre tal fenômeno.

### **3.1 O desenvolvimento tecnológico e as redes sociais**

Os avanços tecnológicos digitais são fruto tanto do financiamento militar das décadas de 1940 a 1960, e dos mercados da indústria eletrônica, quanto dos avanços tecnológicos da década de 70 (GOBLE, 2012). Posteriormente, com a difusão da Internet, uma nova forma de comunicação interativa surgiu e, tornando-se um marco social, com sua capacidade de interligar pessoas em rede, produzindo imediatismo, liberdade e imaterialidade nas relações, processos produtivos e padrões de mercado.

Em 1973, foi lançado o pelo engenheiro eletrônico Martin Cooper o primeiro celular que pesava muito e era enorme, além de custar US\$ 4 mil. Hoje em dia, praticamente qualquer um pode ter um aparelho de baixo custo, pesando menos de 0,5 kg e menor do que a mão. Atualmente com a popularização dos celulares, que possuem computadores avançados, dando aos seus usuários livre acesso ao mundo digital e suas possibilidades. Hoje uma grande parte das pessoas possui

um celular, se tornou uma extensão do corpo humano, o último objeto a mexer antes de dormirmos e o primeiro a ser usado ao acordarmos.

A internet, surge no contexto da guerra fria<sup>13</sup>, como um sistema de informação militar americano, para impedir a tomada ou destruição do sistema norte americano de comunicações pelos soviéticos, em caso de guerra nuclear. O departamento de defesa dos EUA estabeleceu uma base de rede de comunicação horizontal global, composta de milhares de redes de computadores, posteriormente apropriada por indivíduos e grupos no mundo inteiro com diversos objetivos, popularizada pelo computador pessoal (*Personal Computer* ou PC) impulsionada pela Microsoft e seu sistema operacional - Windows (Castells, 1999).

No final dos anos 1980 e início do 1990, o novo movimento sociocultural tomou dimensões mundiais. E assim como o surgimento de redes de computadores pessoais, uma corrente cultural imprevisível impôs o novo curso ao desenvolvimento técnico econômico. As tecnologias digitais surgiram, segundo Lévy (1999), como infraestrutura para o ciberespaço, um novo espaço de comunicação, sociabilidade, organização, transação, mercado de informação e conhecimento. Essas transformações foram intensificadas na passagem do analógico para o digital, pelo qual os dispositivos, agora móveis, integram de maneira quase simbiótica a vida humana, como um novo membro do corpo, oferecendo inúmeras ferramentas e aplicativos de interação na rede.

Antes mesmo da década de 1980, o *Bulletin Board System* (BBS) foi criado por dois cientistas em Chicago, com a função de alertar amigos sobre reuniões, fazer anúncios e compartilhar informações, podendo ser considerado como uma rudimentar comunidade virtual. A *America Online* (AOL), em 1985, passou a fornecer ferramentas para que as pessoas criassem perfis virtuais nos quais podiam descrever a si mesmas e criar comunidades para troca de informações e discussões sobre os mais variados assuntos (GOBLE, 2012). Ao longo de sua história, as empresas virtuais enfatizaram uma das principais características da hipermídia: a interação. Em 1995, nasceria o *site* de rede social que talvez mais se aproxime do modelo que podemos observar nos dias de hoje. O *Classmates.com* dava aos usuários a possibilidade de reencontrar antigos colegas de escola, se tornando um sucesso quase instantâneo. Em 1997, o gênero *blog* começou a ganhar popularidade e a AOL disponibilizou uma ferramenta de troca instantânea de mensagens para seus usuários.

A partir disso, com a introdução dos microcomputadores de uso pessoal, as mídias preexistentes iniciam uma convergência, inaugurando a cultura digital e um novo modo de se

---

<sup>13</sup> Conflito político-ideológico que foi travado entre Estados Unidos (EUA) e União Soviética (URSS), entre 1947 e 1991.



conectar de vida contemporâneo: “As telas dos computadores estabelecem uma interface entre a eletricidade biológica e tecnológica, entre o utilizador e as redes” (Santaella, 2003, p. 81). Assim, a rede mundial de computadores transformou o espectador em sujeito ativo, que aparentemente tem liberdade e poder para interferir, modificar e complementar a partir do seu contexto e sua forma de pensar.

As mudanças que se sucederam no estilo de vida humana com o advento destas novas tecnologias foram gigantescas. Mas não parou por aí, recentemente cientistas tecnológicos desenvolveram a computação quântica, que possui a capacidade de resolver questões muito complexas para a computação clássica, utilizando os comportamentos únicos da física quântica. Exemplificando, em uma situação em que você joga uma moeda pra cima, a probabilidade esperada é de 50 % caia como cara e 50% coroa. Mas no universo quântico, existe a possibilidade de cair cara e coroa em uma só jogada. Neste universo essa moeda seria o (qubit) que funciona com a capacidade de superposição e emaranhamento infinito, diferente do computador convencional que funciona em uma sequência de 0 e 1 (bit). Um computador quântico pode codificar o sistema de criptografia dos compactadores mais complexos. Isso representa uma mudança de paradigma que pode revolucionar a internet e tudo que vimos até aqui, que já é muito grande e complexo.

Assim, um computador quântico pode executar várias possibilidades de explorar informações diferentes e calcular problemas complexos, um exemplo disso é o experimento de supremacia quântica do *Google* de 2019, onde o processador Sycamore do Google levou 200 segundos para resolver o que um supercomputador clássico de última geração demoraria 10000 anos para completar. Pode revolucionar a indústria da criptografia e segurança do mundo digital, resolver soluções de logística na indústria e comércio, estratégias de negociação, gerenciar riscos e alavancar o mercado financeiro, assim como produzir grandes conquistas nas neurociências e biomedicina, como desvendar mistérios do corpo e mente, e descobrir a cura de diversas doenças, ajudar a resolver a crise climática e desenvolver estratégias, explorando mistérios e abrindo portas que estavam fechadas por eras. Mas não sabemos até onde essa nova ferramenta poderosa pode levar os seres humanos e como afetar a vida, o comportamento e as relações.

Outro avanço significativo é a inteligência artificial (IA) que é uma aplicação estáticas que minera e extrai informações de grandes bancos de dados, e faz um compilado de tudo que foi criado pela mente humana, gerando uma espécie de relatório. Como o *chat GPT* que compila várias produções produzindo plágios. O que nos leva a questionar para qual caminho a humanidade está se direcionando e quais os efeitos a longo prazo. Para Miguel Nicolelis (2023)

não é nem inteligente e nem artificial, é uma estratégia de marketing, toda essa ideia de inteligência artificial funciona como uma ideologia que pretende substituir e desvalorizar o trabalho humano, produzindo lucros ilimitados com custos zero. E meios de produção não são o que importam, como defendia Karl Marx, porque já estão ou serão automatizados em breve.

Importa agora o real papel do ser humano que está sendo ameaçado, e como essas ferramentas podem definir e moldar o comportamento humano. Para o autor Nicoletti (2023) o cérebro humano não pode ser substituído pela tecnologia, porém o uso desta já está interferindo na constituição da mente humana como mostram pesquisas recentes da neurociência. O autor não acredita que é possível reproduzir o sistema orgânico do cérebro humano, porém observa-se que o cérebro humano está sofrendo a robotização da mente, no qual o ser humano perde a capacidade crítica de avaliar uma informação. Com a geração de mídias eletrônicas que permitem que um *twitter* atingia um alcance maior número de pessoas do que toda indústria jornalística mundial, ele cita o fim da verdade, na qual a possibilidade de confirmar a veracidade de um fato está cada vez mais difícil.

Ratificamos, contudo, que até aqui apresentamos análises críticas e inferências teóricas acerca destas novas tecnologias e possíveis impactos, todavia esta pesquisa não dispõe a fazer especulações sobre o futuro, e sim compreender a partir do olhar dos próprios usuários, a realidade atual virtualizada. Seguindo com esta lógica paradoxal sobre as mídias digitais, constatamos seus benefícios, como a possibilidade de favorecer a diversidade social e disseminar informações educativas e de consciência política, contribuindo para a vida social, como encontrar empregos, amigos, parceiros e pessoas perdidas, viabilizando relações e mobilizações sociais, campanhas solidárias e posicionamentos políticos importantes. Mas que a tecnologia imita o humano, sendo fruto deste, nosso questionamento é se o humano também está sujeito à sua criação, e se as mídias sociais, em especial as redes sociais, são capazes de digitalizar as relações e interferir no modo de vida dos humanos, causando-lhe dependência.

Partindo do pressuposto que as redes sociais digitais funcionam como uma estrutura social composta por pessoas ou organizações, grupos e comunidades, conectadas por alguma afinidade de pensamento, ideias, valores ou memórias, ela tem capacidade de estabelecer vários tipos de relações, e segundo as discussões aqui levantadas, na sua grande maioria, relações superficiais e efêmeras, evidenciando uma sociedade discursiva e instável, com novos arranjos sociais que, para Lévy (1999), tanto pode servir ao propósito da emancipação humana ou da dominação.

Recuero (2009) define rede social como sendo o conjunto de dois elementos. De um lado, os atores que podem ser instituições, grupos, pessoas que formam os nós da rede; do outro

lado, as conexões, as interações ou laços sociais estabelecidos neste contexto: “Uma rede, assim, é uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social a partir das conexões estabelecidas entre diversos atores” (RECUERO, 2009, p. 23).

Tanto Recuero (2009) quanto Castells (1999) apresentam as redes sociais virtuais como consequência da evolução tecnológica e contemporânea, mas, também refletem outras mudanças sociais. Temos que estar atentos às mudanças de sociabilidade que não são causadas pela internet ou pelas novas tecnologias de comunicação, mas suportadas pelas redes de comunicação. A estrutura social atual e a evolução histórica induzem a emergência do individualismo, ecoando nas várias formas de se relacionar, incluindo a virtual. E por mais que se diz democrática e acessível, a rede também contribui para a dinâmica social desigual e seletiva.

Com base nas leituras até aqui, vimos que redes sociais digitais são espaços de representações sócias, memórias, conhecimento e comportamento, e por isso ricos para compreensão das variadas formas de manifestação da sociedade contemporânea. Mas também pode ser usada para interesses mercadológicos e estar à serviço dos detentores de poder, para moldar interesses, posicionamento e ações. Não sendo apenas um espaço desinteressado, de pura expressão cultural e de pensamento, mas um espaço de manipulação, fortemente explorado pelas empresas para obtenção de lucros, e por políticos e defensores de pensamentos diversos como fascismo, neoliberalismo, racismo, machismo e outras tantas ideologias que contribui para diversidade de interpretações do mundo, mas que pode justificar ações antiéticas, de preconceitos, exclusão, violência e crueldade.

Para Foer (2018), os gigantes da tecnologia (Google, *Facebook*, *Amazon* etc.), empresas na sua maioria do Vale do Silício<sup>14</sup>, foi fruto de um idealismo romântico, baseado em anseio espiritual, remontando à contracultura da década de 1960, de “paz e amor”. Assim, Stewart Brand (1938- ) inspirado na ideia de comunidade no que se tornaria o Vale do Silício e na revolução computacional estimulou o idealismo nos engenheiros tecnológicos de transformarem a humanidade por meio da tecnologia. O mundo “salvo” pela tecnologia se unindo em torno de um modelo pacífico de colaboração, unindo a humanidade por uma única rede transcendental. Antes ele era contrário aos computadores. Brand, usuário de LSD, atribuía os mesmos poderes alucinógenos aos computadores, que segundo ele representava tudo que a

---

<sup>14</sup> O Vale do Silício, localizado na parte sul da região da Baía de São Francisco, na Califórnia, EUA, abriga muitas start-ups e empresas globais de tecnologia. Apple, Facebook e Google são algumas das mais conhecidas. Na região, também há instituições com foco em tecnologia, estabelecidas próximas à Universidade Stanford, em Palo Alto.

contracultura mais desprezava: submissão irrefletida da manada a tirania do aparelho burocrático, representando a encarnação do controle centralizado.

Todavia, ao receber uma herança lembrou de todos os amigos que foram morar em precárias comunidades coletivas autossuficientes e teve a ideia de dirigir um caminhão até esses povoados para vender ferramentas e outros bens capazes de ajudar as comunidades a prosperarem. Porém, no lugar do caminhão ele criou um “catálogo da terra inteira”, que mais tarde Steve Jobs chamou de “bíblia” na sua geração, vendendo 2,5 milhões de exemplares.

Mais importante que as mercadorias descritas eram os argumentos sobre elas que condensavam as ideias do movimento de comunidade e colocava a tecnologia como responsável tanto por criar as doenças no mundo como capaz de resolvê-las, empoderando indivíduos. Uma teoria de individualismo radical e autonomia percussora do liberalismo do Vale do Silício, que na época representava tanto um epicentro psicodélico quanto do computador. A noção de terra inteira era um pensamento ecológico, onde tudo está inter-relacionado na rede da vida. Ideias que elevam o mundo ao estado de unidade. Inspirando os engenheiros para a ideia de que as redes de computadores eram instrumentos de libertação individual e conexão com a comunidade, fazendo a ponte da contracultura e a tecnologia (FOER, 2018)

Por fim, as comunidades dissolveram-se, e as perspectivas de democracia e coletivismo culminaram em autoritarismo. Porém, para Foer (2018), Brand era um romântico e sua fé na tecnologia permaneceu intacta. Ele desejava a sensação de plenitude - noções de pertencimento e autenticidade associado às reservas indígenas e às comunidades, que viviam para ele em harmonia com a humanidade, em uma sede de cooperação, compartilhamento e autoconsciência do lugar no sistema mais amplo. Todavia, como todo romântico, ele não contou com o fato que esta rede poderia cair na mão de grandes empresas capitalistas. E em lugar de promover a autonomia e distribuição de poder, as novas redes foram construídas por monopólios.

Hoje, esses gigantes da tecnologia são os detentores do conhecimento. Muito se questiona sobre a autonomia dos usuários e o papel ativo destes em detrimento ao poder do algoritmo para orientar e até manipular suas escolhas, organizando o que acessar, hierarquizando a informação, e redefinido os círculos sociais, pelo que será publicado e o que

será consumido. Refazendo o mercado que controla e reformulando toda a cadeia de produção cultural. Em um grande monopólio<sup>15</sup> e conformidade<sup>16</sup> (FOER, 2018, p. 14).

Para Foer (2018), as redes sociais promovem uma a uma falsa ideia de autonomia. Na verdade, essas plataformas são um emaranhado de regras e procedimentos para selecionar informações para benefício da empresa. O tempo todo vigia os usuários auditando seu comportamento, como ratos de laboratórios em experimentos comportamentais. A onipresença das mídias digitais, permeia o cotidiano atual, seja para aproximar ou afastar, para continuidades ou rupturas, para adesão ou oposição, realizações ou angústias.

Portanto, as redes sociais são mecanismos de poder social. Hoje, diante da emergente *TikTok*, que é a primeira plataforma global de relevância chinesa, que dá fim ao monopólio do vale do silício. Há uma preocupação ocidental sobre a ascensão da China, e o uso de sua tecnologia no Ocidente, uma vez que sabem o potencial de uma rede social na influência do comportamento de consumo e controle social. Por isso já foi alvo inúmeras vezes de especulação, teorias de conspiração, sabotagens e até de ameaças. Donald Trump foi um perseguidor deste aplicativo, e suas ameaças pouco veladas foram substituídas por uma investigação mais rigorosa em 2021 no governo de Joe Biden com a proibição do uso pelos oficiais e servidores e familiares da câmara de deputado dos Estados Unidos (WALKER, 2022).

Todavia, apesar do que foi posto, não se pode interpretar os avanços tecnológicos como ruim, pois esta presta um excelente serviço para as demandas sociais atuais. A experiência recente com pandemia da Covid 19 mostrou-nos isso. Uma vez que não podemos atribuir juízo de valor à tecnologia, por ser esta uma criação humana, destinada a servir, de alguma forma, os interesses do homem. Nem boa ou má, pois são apenas instrumentos dos interesses humanos. Como nos lembra Coronel e Silva (2010, p.183), “a maior fonte do mal ou do bem para o homem é o próprio homem”. As ferramentas, máquinas ou quaisquer outros meios tecnológicos são apenas canais pelos quais o bem ou o mal pode ser praticado contra si mesmo e contra o outro. Tudo dependerá do uso, da intenção, da frequência e intensidade desse uso para que possa provocar algum desequilíbrio no sujeito.

Portanto, o sucesso das redes sociais nasceu do ideal de liberdade de expressão e livre iniciativa. Assim como Santos Dumont inventou o avião com fins de diminuir a distância entre as pessoas, e sua invenção mais tarde foi usada para fins escusos de guerra, lhe causando decepção em seus últimos dias de vida. Do mesmo modo, a tecnologia da internet e das redes

---

<sup>15</sup> Monopólio- privilégio legal, ou de fato, que possui uma pessoa, uma empresa ou um governo de fabricar ou vender certas coisas, de explorar determinados serviços, de ocupar certos cargos.

<sup>16</sup> Conformidade - acaba com a diversidade de opinião e gosto, de forma a homogeneizar.

digitais na mão errada pode ser perigoso, pois estas são expressões de valores e atitude sociais e culturais, compondo uma cultura universal. E tem poder de influência sobre a cultura regionais, manipulando respostas a partir de estímulos, prevendo seu comportamento e tornando-o mais fácil de manipular.

O *TikTok* por exemplo, é um aplicativo que se baseia firmemente na economia da atenção. Analisando seus vídeos por meio de duas perspectivas; observando o vídeo por meio de processamento de linguagem natural (fala, digitalizado) e a tecnologia de visão computacional tentando identificar o que a pessoa está fazendo, onde está e como o vídeo evolui, e depois retraduzindo isso na lista de conferência analisáveis digitalmente. Mas para funcionar o aplicativo precisa que seus usuários os vejam como um lugar de entretenimento infinito, e por isso os vídeos precisam seguir um padrão de qualidade. Então depois de analisar o conteúdo do vídeo por meio da inteligência artificial o aplicativo entrega para um pequeno grupo de usuários para avaliar sua reação, a resposta obtida que vai ditar o futuro de fracasso ou sucesso daquele conteúdo. Assistir até o final, curtir, comentar, compartilhar resulta em uma nota, determinado se vai ser divulgado por mais pessoas se ao ponto de se tornar viral, até as pessoas perderem o interesse e ser removido da página (WALKER, 2022).

Para Foer (2018), as redes sociais são os principais portais de conhecimento e informação na atualidade. As empresas monopolistas da tecnologia usufruem da abundância da internet, essa confusão de imagens e palavras, para torná-la acessível e útil. Antecipa nossos desejos usando a base de dados para recomendar e sugerir uma rota de navegação e consumo do conhecimento, filtrando e organizando o que já está disponível, reproduzindo conhecimento. O autor chama o monopólio tecnológico do Vale do Silício de “Sentinelas do conhecimento”, servindo aos interesses das empresas, limitando a notícia, alongando recursos e dando maior relevância ao que é mais interessante para a organização, afetando a capacidade de atenção crítica.

Pesquisas canadenses que estudaram a capacidade de concentração de duas mil pessoas na virada do milênio e repetiram quinze anos depois atestam que houve uma queda de um terço, passando de doze segundos para oito segundos. Outra análise, feita com longo prazo pelo Instituto Max Planck de Desenvolvimento Humano demonstrou que a abundância de informações está relacionada a esgotamento da atenção (WALKER, 2022). Isso explica o sucesso do *TikTok* com seus vídeos curtos de no máximo 5 minutos. Esse modelo dinâmico de vídeos curtos também está sendo aderido por outros aplicativos como o *Facebook* e *Instagram*.

O aplicativo do *TikTok* por exemplo possui uma API (Interface de programação de aplicações) não oficial, no qual desenvolvedores podem extrair dados e entender as maiores

tendências, buscar informações específicas de cada usuário, entre outras funções. Seguindo com a utilização da API, obteve-se uma comparação que mostrou que vídeos mais curtos possuem um maior nível de engajamento. Diante de uma realidade de alto desempenho e estresse contínuo uma grande parte do número de usuários busca em plataformas como *TikTok* uma pausa do cotidiano estressante ou de veículos jornalísticos como os noticiários, buscando algo na fluidez uma forma de respiro, o *TikTok* oferece conteúdo superficial, rápido, prático e instantâneo, o que se traduz também na forma ao qual o conteúdo é dispersado. A palavra “Viral” ao se referir a uma publicação de alto engajamento, traduz exatamente a forma que este conteúdo se comporta, que se espalha rapidamente, sendo compartilhado por muita gente e que tem sua dispersão tão rápida quanto. Entender essa metodologia fugaz e passageira é extremamente importante para traçar padrões no comportamento de usuários.

Ao considerar a discussão supracitada sobre a sociedade contemporânea, entendemos que se caracteriza sobretudo pelo imediatismo, traduzido em um consumo de conteúdo rápido e instantâneo, no qual Bauman (1999) apresenta uma análise sobre o pensamento geral predomina-se por tornar as coisas mais voláteis, ou seja, que não se mantêm através do tempo, características estas, relacionadas a uma sociedade líquida:

“Fluidez” é a qualidade de líquidos e gases. [...] Os líquidos, diferentemente dos sólidos, não mantêm sua forma com facilidade. [...] Os fluidos se movem facilmente. Eles “fluem”, “escorrem”, “esvaem-se”, “respingam”, “transbordam”, “vazam”, “inundam” [...] Essas são razões para considerar “fluidez” ou “liquidez” como metáforas adequadas quando queremos captar a natureza da presente fase [...] na história da modernidade. Tudo é temporário, a modernidade [...] – tal como os líquidos – caracteriza-se pela incapacidade de manter a forma. (BAUMAN, 1999, p. 4).

Van Dijck (2013) faz notar que as plataformas recorrem a padrões simplificados em suas interfaces para facilitar o seu manejo por parte dos usuários (encontrar, postar, compartilhar conteúdos) e promover a conexão entre eles. No caso do Instagram, chama a atenção não só o interesse da plataforma em motivar interações por meio do conteúdo audiovisual (fotos e vídeos), mas também em viabilizar a instantaneidade nesse ato, desaparecendo em 24 horas, fazendo os usuários serem constantemente ativos, produzindo e disponibilizando conteúdo. Bem como destaca a existência de recursos de edição e filtros para forjar a realidade das imagens e da idade de seus usuários que cada vez parecem mais jovens, e pelos indicativos de horários mais propícios para se realizar uma postagem com a finalidade de atingir mais visibilidade e engajamento.

Ainda que reconheça as plataformas de redes sociais como instrumento importante na dinâmica de promoção de conexão como um valor social, Van Dijck (2013) pontua que mais do que apenas facilitar trocas entre os usuários ou viabilizar sua participação em torno de algum interesse comum, as plataformas configuram-se como “sistemas automatizados que projetam e manipulam conexões” (VAN DIJCK, 2013, p. 12). Codificando relações entre pessoas, coisas e ideias em algoritmos.

Os aplicativos de rede social seguem um padrão que contribui para traçar o perfil de consumo de cada usuário. Nos recebendo com alguns dos seus conteúdos mais populares e depois analisando quais deles engajamos mais e quais ignoramos. Cada decisão e segundos que se gasta em um conteúdo determina na construção de nosso perfil. Esse perfil é atualizado e aperfeiçoado constantemente. Assim o aplicativo triangula nossas possíveis preferências com o objetivo de atender nossos desejos e reduzir a necessidade de tomarmos decisões. De forma que eles inserem deliberadamente padrões compulsivos (FOER, 2018, p. 77).

Nesse sentido, Van Dijck (2013) destaca que a conectividade passa a ser um valor quantificável e, por isso, manipulável, tanto pelas plataformas, quanto por agentes humanos e não-humanos. Em um fluxo interrompido de imagens, informações, e signos no cotidiano da sociedade colaborando para configurar novas formas de relacionamento social, e a construção de um mundo interpretado por signos e significados, pelo qual entendemos que constituem as representações sociais e memórias coletivas.

Se as redes sociais digitais são lugares de transitoriedade, de relações fluidas e vazias, de fuga do vazio existencial humano, de vida idealizada forjada e realidade manipulada, é também lugar propício para as falsas informações, manipulações mercadológicas e imposições de padrão de consumo. Assim, as redes sociais são, portanto, espaços onde os sujeitos buscam prazer imediato, mas produzem também angústias, como comparação e fracasso. As dicotomias das redes sociais refletem a dicotomia humana, seus conflitos existências, sua necessidade de poder e controle e ao mesmo tempo a capacidade de ser dominado. É lá, entre esses usuários, que encontraremos as representações sociais e memórias coletivas que compõem seus grupos de pertencimento, e a forma como eles pensam e teorizam sua realidade virtualizada, bem como justificam seus comportamentos e valores, e interpretam seu modo de uso destas tecnologias.

### **3.2 Pandemia da COVID-19: Aceleração digital e exclusão**

Em dezembro de 2019 foi registrado o primeiro caso de uma nova síndrome respiratória aguda grave causada por um coronavírus (SARS-CoV-2) na cidade de Wuhan,



província de Hubei, na China. Esta nova cepa do coronavírus ainda não possui procedência totalmente esclarecida, porém, existem fortes indícios de que tenha sua origem em animais silvestres (possivelmente um morcego) vendidos e consumidos no mercado dessa cidade. Importante frisar que não se trata de um vírus desconhecido: os primeiros coronavírus humanos foram analisados pela primeira vez ainda em 1937. Sendo, em 1965 nomeado como coronavírus em razão de sua imagem no microscópio ser semelhante a uma coroa (MACEDO, 2020).

A doença causada pelo SARS-CoV-2 foi posteriormente denominada pela Organização Mundial da Saúde de COVID-19 (doença de coronavírus 2019). Rapidamente, o vírus espalhou-se no mundo conectado por uma extensa malha aérea global e a OMS declarou uma pandemia no dia 11 de março de 2020, quando os números já alcançaram a surpreendente marca 126.214 infectados ao redor do mundo. A título comparativo, é necessário lembrar que em 1894, teve início em Hong Kong a terceira pandemia de peste bubônica: foram necessários cinco anos para que chegasse ao Brasil. Desta vez, bastaram alguns poucos meses para a chegada dos primeiros casos suspeitos (MACEDO, 2020).

No Brasil, o primeiro teste positivo para COVID-19 foi confirmado pelas autoridades no dia 26 de fevereiro de 2020 (CRODA, 2020). O caso foi importado por um paulistano que havia recentemente visitado a Itália. Cinco dias após o primeiro caso, outro caso positivo é confirmado no país e em apenas 11 dias a soma dos casos confirmados atinge 25 pessoas (MACEDO, 2020).

Segundo Cueto (2020) políticas neoliberais que se estenderam pelo mundo desde os anos 1980 enfatizaram a redução do Estado a uma estrutura mínima, promoveram a privatização de serviços e empresas públicas, exaltavam o lucro das empresas privadas no setor da saúde, criaram tarifas sobre os serviços sociais estatais; tudo com o falso pretexto de que assim criariam bem-estar para todos. Com as mudanças neoliberais, muitos sistemas de saúde adotaram um mal-entendido “gerencialismo” com ideias de que as intervenções na área da saúde tinham que ser “custo-efetivas”. Isso induziu ao abandono de programas abrangentes nos sistemas de saúde, e a prevenção, equidade, cobertura e vigilância epidemiológica já não foram prioridades nos sistemas de saúde.

No Brasil, apesar da existência de um Sistema Único de Saúde Pública, enfrentamos o desafio da gestão política neoliberal e catastrófica da crise. Em um artigo publicado em El PAÍS em 2021, Eliana Brun apresenta o resultado de um esforço conjunto, desde março de 2020, do Centro de Pesquisas e Estudos de Direito Sanitário (CEPEDISA) da Faculdade de Saúde Pública (FSP) da Universidade de São Paulo (USP) e a Conectas Direitos Humanos uma

organização de justiça da América Latina, que se dedicaram a coletar e esmiuçar as normas federais e estaduais relativas ao novo coronavírus, produzindo um boletim chamado **Direitos na Pandemia – Mapeamento e Análise das Normas Jurídicas de Resposta à Covid-19 no Brasil**.

Brun (2021) apresenta que pesquisa revelou a existência de uma estratégia institucional de propagação do vírus, promovida pelo Governo brasileiro sob a liderança da Presidência da República análise da produção de portarias, medidas provisórias, resoluções, instruções normativas, leis, decisões e decretos do Governo federal, assim como o levantamento das falas públicas do presidente, desenham o mapa que fez do Brasil um dos países mais afetados pela covid-19 . Não é possível mensurar quantas das mais de 212.000 mortes de brasileiros poderiam ter sido evitadas se, sob a liderança de Bolsonaro, o Governo não tivesse executado um projeto de propagação do vírus.

Segundo a reportagem de Brun (2021) linha do tempo é composta por três eixos apresentados em ordem cronológica, de março de 2020 aos primeiros 16 dias de janeiro de 2021: 1) atos normativos da União, incluindo a edição de normas por autoridades e órgãos federais e vetos presidenciais; 2) atos de obstrução às respostas dos governos estaduais e municipais à pandemia; e 3) propaganda contra a saúde pública, definida como “o discurso político que mobiliza argumentos econômicos, ideológicos e morais, além de notícias falsas e informações técnicas sem comprovação científica, com o propósito de desacreditar as autoridades sanitárias, enfraquecer a adesão popular a recomendações de saúde baseadas em evidências científicas, e promover o ativismo político contra as medidas de saúde pública necessárias para conter o avanço da covid-19. O que constitui uma violação sem precedentes do direito à vida e do direito à saúde dos brasileiros.

Vale destacar aqui os atos e falas de Bolsonaro, propagados pela cultura de massa e em especial as redes sociais digitais, alimentado pela produção de factoides e de notícias falsas, que intensificou a bipolaridade política e desviou a atenção da população das ações irresponsáveis do governo. Abaixo algumas das declarações do presidente do Brasil Jair Bolsonaro acerca da pandemia de COVID-19:

“Obviamente temos no momento uma crise, uma pequena crise. No meu entender, muito mais fantasia. A questão do coronavírus, que não é isso tudo que a grande mídia propaga pelo mundo todo.”

**7/3/2020, em Miami, na Flórida, região considerada de alto risco. Pelo menos 23 pessoas de sua comitiva foram infectadas.**

“E daí? Lamento, quer que faça o quê? Eu sou ‘Messias’, mas eu não faço milagre.”

**28/4/2020, ao comentar o número de mortos durante uma entrevista, fazendo referência ao seu nome do meio.**

“Lamento as mortes. Morre gente todo dia, de uma série de causas. É a vida.”

**30/7/2020, em meio a uma aglomeração em Bagé, no Rio Grande do Sul.**

(EL PAIS, 2021)

As mídias sociais durante a crise epidêmica ocuparam um papel importante de informação, comunicação e socialização, mas também de disseminação e discursos de ódio e *fake news*. É importante lembrar aqui, que com o risco eminente de contaminação as pessoas, não todas, entraram em isolamento físico e tinha nas mídias sociais, principalmente a rede social digital um meio de manter-se conectado socialmente. Houve um significativo aumento da interação nas redes sociais de 61% durante a primeira fase da pandemia (Fullerton, 2021). Estima-se que 3,23 bilhões de pessoas, ou seja 80,7% de utilizadores da internet do mundo todo, usaram redes sociais pelo menos uma vez por mês em 2020. Só o Instagram atingiu um marco importante em 2020 de 1 bilhão por mês, e adicionou 186,3 milhões de novos utilizadores entre 2019 e 2020, representando um crescimento ano a ano de 22,9% (EMARKETER, 2020). E embora os downloads do TikTok dispararam na fase de quarentena de 2020, recorreram bastante ao aplicativo para preencherem o seu tempo livre.

Em julho de 2021, havia 4.48 bilhões de utilizadores de redes sociais em todo o mundo, equivalendo a quase 57% da população global total (DATAREPORTAL, 2021). Segundo a Datareportal (2021), as razões principais para a utilização crescente de redes sociais durante este período foram: para manter contato com amigos e família (48,6%); para preencher tempo livre (36,3%), ler/vê notícias (35,2%), encontrar conteúdo divertido (30,9%), ver o que estava sendo falado (29,3%), e para encontrar inspiração de coisas para comprar e fazer (27,5%).

Na pesquisa acima, da Fundação Getúlio Vargas, 2022, apresenta uma pesquisa da 33ª edição da Pesquisa Anual sobre o Mercado Brasileiro de TI e Uso nas Empresas divulgada pelo centro de Tecnologia da informação aplicada, da escola de administração de empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas (FGV), durante o período epidêmico houve um avanço de investimento nas empresas em tecnologia da informação. Outro dado que chama a atenção é o avanço dos dispositivos digitais em uso no país. Computadores, *notebooks*, *tablets* e

*smartphones* somados já superam a marca de 447 milhões de unidades. São mais de dois por habitante, com os celulares inteligentes assumindo papel predominante em utilização para transações bancárias, compras e redes sociais. O número de *smartphones* no Brasil também supera a marca de um por habitante. São 242 milhões de aparelhos em uso no país. Adicionando os *notebooks* e os *tablets*, são 352 milhões de dispositivos portáteis, ou 1,6 por habitante (FGV, 2022)

Uma das principais razões para o crescimento exponencial das mídias sociais está atrelado a um senso de comunidade e pertencimento. Considerando esse fato, algo que especialistas preveem que mudará gradualmente é nosso comportamento em ambientes de mídias sociais, à medida que nossas ações se transformam para atender às nossas necessidades. Para os profissionais de saúde houve vários aspectos positivos com a utilização das redes sociais na pandemia, tais como a rapidez com que se partilhou dados chave por todo o mundo, e o impacto nas atitudes públicas que aumentou a consciência das pessoas. Para o público em geral, obtiveram os anúncios do governo mais rapidamente, foi mais fácil de perceber os infográficos com pontos chave, e toda a gente conseguia estar a par da informação de saúde.

As redes sociais também ajudaram na partilha de notícias referentes à vacinação e à doença. Todavia, houve também consequências negativas do uso das redes sociais a abordagem de resposta a uma pandemia de saúde. Houve bastantes aspectos negativos para os profissionais de saúde com a utilização de redes sociais na pandemia, tais como: muito volume de informação que se tornou uma sobrecarga, as informações tendenciosas dependendo das crenças das pessoas, a desinformação, a transmissão de pânico, e muitas informações de baixa qualidade. Para o público em geral, as consequências negativas passaram por: informação falsa ou conteúdo manipulado, propaganda ou conteúdo patrocinado, e muito volume de informação de muitas plataformas.

A enorme quantidade de (des)informação distribuída nas redes sociais pode desorientar e sobrecarregar os indivíduos. Quando informações imprecisas ou falsas são transmitidas, as pessoas tendem a entrar em pânico e a responder a essas informações incorretas de várias maneiras, incluindo experimentar regimes de drogas excessivas ou mesmo prejudiciais. Além disso, os tweets emocionais relacionados com o Covid-19 podem amplificar sentimentos de ansiedade e depressão, com base no paradigma contagioso, definido como a transferência de estados emocionais para outras pessoas, levando-as a vivenciar as mesmas emoções de quem compartilha a mesma rede social. Isso pode levar a um comportamento de enfrentamento disfuncional emocional e possíveis reações de pânico, como a acumulação de papel higiênico durante o Covid-19, que foi ativado nas redes sociais (CAUBERGHE; VAN WESENBEECK;

DE JANS; HUDDERS; PONNET, 2021). Sentimentos de medo, incerteza e solidão podem ter aumentado a sua vulnerabilidade a sintomas comportamentais emocionais.

Outro fato a ser observado no período da pandemia foi a desigualdade de acesso a essas mídias, o que foi crucial na forma como cada pessoa enfrentou a crise epidêmica. Portal da Agência Brasil aponta, por meio dos dados da pesquisa sobre Tecnologia de Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros (TIC Domicílios), divulgados pelo Centro Regional de Estudos para Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), órgão de comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) que a pandemia intensificou o uso das tecnologias digitais, de 71% dos domicílios com acesso à internet em 2019 para 83% no anos de 2020. Correspondendo a 61,8 milhões de domicílios com algum tipo de conexão com a rede.

Porém, as desigualdades de inclusão digital foram acentuadas, evidenciando diferenças e dificuldades de acesso que se mostraram ainda mais graves. De modo que, à medida em que as pessoas precisaram ficar em casa, o uso de aplicativos tecnológicos como *internet* e as redes sociais digitais mostraram-se como uma forma eficaz de aproximação de pessoas, fonte de renda e acesso à educação, registros documentais, auxílio emergencial, dentre outros. Durante a pandemia de covid-19, vimos essa desigualdade ser escancarada com prejuízos na educação de crianças e adolescentes e com barreiras de acesso a diversos serviços públicos, e podemos contestar o acesso as mídias sociais passou a ser um direito essencial.

Pesquisas demonstraram que o país está longe de diminuir as desigualdades sociais digitais. Ao todo, 81% da população brasileira é usuária da internet, mas o acesso às diferentes tecnologias é muito desigual, segundo a TIC Domicílios a presença da fibra ótica chegou a 56% das casas em 2020, sendo de 59% nos domicílios urbanos e 29% nos rurais. O uso de plataformas para atividades de ensino e aprendizagem nas escolas urbanas subiu de 22% em 2016 para 66% em 2020, e 82% das escolas brasileiras possuem acesso à internet, sendo de 98% nas áreas urbanas e de 52% nas rurais (AGÊNCIA BRASIL 2021).

Somos 149 milhões de usuários de internet no Brasil (81% dos brasileiros), de acordo com a pesquisa TIC Domicílios 2022, realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br). Porém vale também lembrar que existe uma parcela significativa da população (19 %) de excluídos digitais. Com pouco acesso ou nenhum à tecnologia e *internet*. Na sua maioria, trata-se de pessoas negras, idosas, com deficiência, de zonas rurais ou periféricas e com baixo nível de renda. Não são objeto do nosso estudo, mas é importante pontuá-los, pois não podemos negar a existência de minorias e grupos vulneráveis.

Exclusão digital pode ser vista por diferentes ângulos, tanto pelo fato de não ter um computador, ou por não saber utilizá-lo (como saber ler) ou ainda por falta de um conhecimento mínimo para manipular a tecnologia no dia a dia, no qual um indivíduo é privado da utilização das tecnologias de informação, seja pela insuficiência de meios de acesso, seja pela carência de conhecimento ou por falta de interesse. Sabemos que a exclusão socioeconômica desencadeia a exclusão digital, ao mesmo tempo que a exclusão digital aprofunda a exclusão socioeconômica, o que foi bastante evidenciado na pandemia, onde por questões de segurança as pessoas só poderiam exercer suas atividades laborais ou educacionais se estivessem conectados na rede digital. Podemos então afirmar que diante desta constatação, a inclusão digital precisa fazer parte da agenda da política pública, que garanta o acesso igualitário as tecnologias por meio de ações promovam a inclusão e equiparação de oportunidades a todos os cidadãos.

Portanto, para que haja um compromisso com a igualdade social, deve-se considerar que a riqueza é o resultado do modo de organização das populações, da qualidade da produção e da reprodução da cultura e que sua distribuição geográfica se concentra nos pontos onde há mais "conexões" humanas (LEVY, 2002). Deve-se compreender então que esta inteligência coletiva deve ser estendida para muito além da comunidade científica e que deve estar condicionada por uma interconexão, uma interdependência, uma competição e uma comunicação cada vez mais densa e livre entre os humanos (LEVY, 2002).

Na obra **Mundo em descontrol**e, de Anthony Giddens, resultante de cinco palestras proferidas pelo autor ao longo do ano de 1999 na rádio britânica BBC41, ao falar da era pós-modernidade alerta um período de constante transição histórica e que as mudanças operadas neste novo cenário que repercutiria em todo o globo, e seria fortemente impactada pelas ciências da tecnologia e da conseqüente evolução do pensamento racional com origem na Europa dos séculos XVII e XVIII. Todavia, apesar de contribuir para segurança contra risco de vida em sociedade, tal desenvolvimento não produziria mais controle e estabilidade, mas escaparia pelos dedos, chamando-o de o mundo em descontrol. Como vimos, tal desenvolvimento tecnológico foi conduzida pelo Ocidente, com forte marca do poder político e econômico estadunidense e traz conseqüências completamente desiguais, afetando a todos no globo terrestre. A camada globalização afeta, portanto, não somente os grandes sistemas, mas inclusive, as relações dos indivíduos, “influenciando os aspectos íntimos e pessoais, não é, portanto, um processo singular, mas um conjunto de processos que repercute no indivíduo e a coletividade” (GIDDENS, 2007, p. 22-23).

Em **As consequências da modernidade**, Giddens (1991) contestou a metáfora marxista da modernidade como um “projeto inacabado”, um “monstro” que pode ser domado pelos seres humanos, afirmando a modernidade como uma máquina de enorme potência que podemos conduzir coletivamente até certo ponto, mas que ameaça escapar das nossas mãos, impossibilitando o controle do caminho e do ritmo da viagem. Dividindo seus opositores entre os que acreditam e duvidam da globalização, Giddens argumenta que o fenômeno é novo e revolucionário, abrangendo para além de aspectos econômicos, fatores políticos, culturais e tecnológicos. De forma que ele não admite a hegemonia do econômico e afirma que a globalização é apenas parcialmente ocidentalizada, uma vez que estaria se tornando cada vez mais descentralizada, não estando submetida ao controle de nenhum grupo de nações ou empresas. Diante das consequências humanas da globalização, que para ele é um processo de desenvolvimento desigual que tanto fragmenta quanto coordena, que criam novas formas de risco e perigo ao mesmo tempo em que promovem possibilidades de longo alcance de segurança global (GIDDENS 1991, p153).

Assim, esta pesquisa não ignora as desigualdades da globalização e distribuição de acessos as mídias digitais, também não ignoramos os mecanismos de controle constituintes da rede digital. Dito isto, focaremos, porém, na análise do modo de uso de quem possui acesso a estas mídias, e tem sua vida entrelaçada ao seu uso, seja por uma questão de adaptação as exigências sociais vigentes, seja para busca de satisfação e alívio. Interessa-nos, pois, como os participantes desta pesquisa entendem a possível dependência digital e quais são os sentidos que este atribui para essa tecnologia.

### **3.3 Dependência e *Ciberdependência***

O comportamento de compulsão e dependência, como algo que parece ao sujeito imperativo, compulsório, sem controle, podemos compreender a partir da teoria freudiana, pelo qual vimos em Freud no texto de **Recordar Repetir e elaborar** ([1914] 1996) esse processo de lembrança penoso que é atravessado pela força de repetir, a compulsão por repetição busca anestesiar a angústia da falta. E no livro **além do princípio do prazer** ([1920] 1996) Freud também define o comportamento de compulsão como uma força a repetir seria o motor mais fundamental da pulsão, um esforço a repetir um estado anterior. Pensa na pulsão de vida e de morte, e também define a compulsão à repetição, e que produz um prazer, ou ganho secundário.

Assim também, a neurociência entende o comportamento de dependência como uma necessidade dos sujeitos em buscar estímulos dopaminérgicos, que produzem a sensação de

prazer. Determinadas substâncias ou comportamentos disparam a sensação de satisfação e produz repetição, promovendo um circuito de recompensa que pode desencadear uma dependência. Esta se estabelece quando há um investimento desproporcional do sujeito sobre um objeto específico, de tal forma que esse envolvimento prejudique sua funcionalidade social, laboral e afetiva (MORGADO, 1985).

Os termos transtorno de dependência da internet, uso patológico ou compulsivo da internet, dependência tecnológica ou *ciberdependência*, surgiram a partir da década de 1990, quando os primeiros pesquisadores do tema buscaram investigar a variedade de comportamento relacionado o uso de internet, suas propriedades aditivas potenciais e possíveis efeitos e prejuízos. O conceito de dependência digital, ou tecnológica ou de internet, que foi pesquisado pela primeira vez por Young (1996) em um estudo que examinou 600 usuários que apresentavam sinais clínicos de dependência, identificados por uma versão adaptada dos critérios do DSM-IV para dependência a jogos de azar.

O problema, segundo Coronel e Silva (2010), está no uso descontrolado da tecnologia que pode resultar em malefícios ao indivíduo, tanto no campo pessoal quanto nos relacionamentos com a família e amigos. Uma vez que a base do mercado capitalista é o consumo, as pessoas são incentivadas cada vez mais, por meio de ofertas constantes de benefícios e tecnologia de ponta, no uso exagerado dos meios tecnológicos do mundo da cibernética, com atualizações e acesso rápido a informações e conexões sem fronteira, possibilitando a velocidade em adquirir informações para a vida e praticidade às pessoas.

A dependência é um substantivo feminino que define uma condição, em que a pessoa não consegue se desligar de um hábito, uma sujeição; estado de quem deve obediência a; em que há submissão. O conceito recente, cujo critérios de classificação foram desenvolvidos na década de 1970 a 1980, a partir dos estudos do psiquiatra britânico Griffith Edwards (1928-2012) para diagnósticos de dependência química, e influenciaram os principais sistemas de classificação diagnóstica. Tal termo carrega consigo em sua trajetória histórica, explicações baseadas em teorias etiológicas reducionistas ou moralistas influenciados pelos vieses culturais e do imaginário que constituem a partir dos seus grupos representações sociais sobre dependência.

Ribeiro e Laranjeira (2015) afirmam que, apesar do consumo milenar de substâncias psicoativas pela humanidade, integrado ao cotidiano das sociedades primitivas, com finalidades religiosas, de alimento e festivas, não se falavam de dependência. Talvez porque não se observavam grandes prejuízos no uso abusivo, pois o homem que precedeu as grandes civilizações vivia em média, vinte anos e o da antiguidade, quarenta, o que talvez não permitisse



perceber os problemas relacionados ao consumo excessivo. Mas, estudos mostram que o uso desregrado era considerado uma afronta às suas normas culturais de convívio social, abordando a questão mais sob a óptica moral do que um problema patológico ou social. Com a expansão do cristianismo, o tema será tratado sob a ótica do pecado e da heresia, pois era associado a rituais pagãos.

A partir do Renascimento, o homem adquiriu mais autonomia sobre o seu destino. As Grandes Navegações (século XVI) trouxeram, para Europa, plantas psicoativas que eram utilizadas durante a Antiguidade, como a papoula e a canabis, sendo reincorporadas ao cotidiano europeu. Mais tarde, as Revoluções Industrial (século XVIII) e científica (século XIX), contribuíram para a intensificação dos seus efeitos pelo isolamento dos princípios ativos e formulação de novas substâncias sintéticas, além de disponibilizar em larga escala para todo o mundo. Também, com o avanço do capitalismo e da indústria farmacêutica o caráter do consumo também se modificou massivamente.

Assim, os problemas relacionados ao consumo de álcool e outras drogas, por exemplo, se intensificaram, mas continuaram a ser encarados como desvios morais até o século XVIII. As primeiras tentativas de problematizar a questão partiram de dois médicos: Benjamin Rush (1745–1813), considerado o pai da psiquiatria estadunidense, e o britânico Thomas Trotter (1761–1832). Ambos diziam que a embriaguez era resultado da perda do autocontrole e comprometia o equilíbrio saudável do corpo. Apesar de delimitarem o campo da doença, ambos não a converteram em critérios diagnósticos. Apenas em meados do século XIX que Magnus Huss (1849) utilizou o termo alcoolismo pela primeira vez, na tentativa de definir o conjunto de complicações clínicas decorrentes do uso abusivo e crônico de álcool (Ribeiro; Moreira, 2004).

Mesmo que os primeiros construtos sobre o conceito de dependência enfatizassem os critérios biológicos, ajudaram a identificar outras características, tais como padrão de consumo, história familiar, aspectos da personalidade e psicopatologias, que serviram de base para as classificações atuais. No entanto, pouco se ativeram aos aspectos psicossociais decorrentes do uso indevido de álcool e drogas, deixando espaço para as explicações moralmente embasadas ou demasiadamente caracterológicas. Somente a partir dos anos 1970, Edwards e Gross propuseram o conceito de “Síndrome de Dependência do Álcool”. Partindo dos três pressupostos básicos, que a dependência é considerada uma síndrome nosológica, ou seja, um agrupamento de sinais e sintomas que se repete com certa frequência em alguns usuários dessas substâncias, sem, no entanto haver uma causa única ou recorrente; que tal síndrome se organiza dentro de níveis de gravidade e não como um absoluto categórico; e que a síndrome de

dependência é moldada por outras influências, capazes de predispor, potencializar ou bloquear sua manifestação (RIBEIRO; LARANJEIRA, 2015).

Assim, surgiu em 1983, a Classificação internacional de doenças CID, criada pela Organização Mundial da Saúde (OMS), sendo desde então revisada periodicamente, levando em consideração as mudanças sociais e, portanto, as mudanças do modo como os sujeitos produzem sintomas, ou expressam seu sofrimento psíquico. A “síndrome de dependência” é definida como um conjunto de fenômenos e critérios diagnósticos da dependência de substâncias psicoativas, como a compulsão para o consumo, o desejo incontrolável e a sensação de incapacidade de colocar barreiras a tal desejo, assim como a tolerância, e a necessidade crescentes de aumentar o consumo para adquirir a satisfação original, e a síndrome de abstinência, que são os sintomas de mal-estar físicos e psicológicos da ausência do consumo, dentre outras.

Além da síndrome de dependência, o código internacional de doenças considera o “uso nocivo” um padrão de consumo específico, como história natural e critérios diagnósticos próprios. O mesmo pode ser definido como um padrão mal adaptativo de consumo, marcado pela perda do controle do uso e por prejuízos imediatos ou circunscritos ao episódio de consumo, porém, não se observa compulsão ou comportamento de busca pela substância – o usuário fica, muitas vezes, semanas ou mesmo meses sem consumir. No entanto, sempre que decide retornar ao consumo, haverá grande possibilidade do padrão de uso nocivo se instalar.

Para classificação de doenças mentais existe também o DSM (Manual de Diagnóstico e Estatística de Transtornos Mentais – *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) que é um sistema diagnóstico e estatístico de classificação dos transtornos mentais, segundo o modelo categorial, destinado à prática clínica e à pesquisa em psiquiatria publicada pela Associação Psiquiátrica Americana (APA). A primeira edição (DSM-I) foi no ano de 1952, e as edições seguintes, sendo revistas modificadas e ampliadas, nos anos de 1968 (DSM-II), 1980 (DSM-III), 1987 (DSM-III-R) e 1994 (DSM-IV).

A última versão do DSM-V foi publicada no dia 18 de maio de 2013 (APA, 2014) e revisada no ano de 2022, catalogou os jogos eletrônicos como dependência. Assim como na nova versão da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (CID - 11)<sup>17</sup> segunda a SBP – Sociedade Brasileira de Pediatria (2018) constando a inclusão do uso abusivo da tecnologia de jogos eletrônicos (a chamada *gaming disorder*) na

---

<sup>17</sup> Código Internacional de Doenças – lançado em 2022, mas que ainda não está em vigor no Brasil.

seção de transtornos que podem causar vício. Ou seja, a dependência tecnológica dos jogos de videogames online e *off-line* passa a ser entendida como doença.

Quanto ao acesso descontrolado à internet, o DMS-V Manual de Diagnóstico e Estatística de Transtorno Mentais (2014, p. 735) relaciona que:

Uso persistente e recorrente da internet para envolver-se em jogos, levando a prejuízo significativo ou sofrimento por cinco (ou mais) dos seguintes sintomas em um período de 12 meses: 1. Preocupação com jogos eletrônicos, tornando-se a atividade dominante na vida diária; 2. Sintomas de abstinência quando os jogos são retirados (irritabilidade, ansiedade ou tristeza, mas sem sinais físicos de abstinência farmacológica); 3. Necessidade de despendar cada vez mais tempo jogando; 4. Tentativas frustradas de controlar a participação nos jogos; 5. Perda de interesse em antigos passatempos e entretenimentos; 6. Uso excessivo continuado de jogos pela internet, apesar do conhecimento dos problemas psicossociais; 7. Enganar a família, terapeutas ou outros quanto ao tempo dispendido com os jogos; 8. Uso dos jogos para evitar ou aliviar o humor negativo; 9. Colocar em risco ou perder relacionamentos, emprego ou oportunidade educacional ou de carreira devido à participação em jogos pela internet.

Desse modo, aborda-se de forma restritiva o tema, necessitando de maior aprofundamento por meio de pesquisas (APA, 2014). O diagnóstico da dependência de internet apresenta limitações, especialmente na diferenciação entre o uso patológico e aquele considerado normal. Isso ocorre pelo fato de a internet ser um serviço de frequente acesso, o que pode ocultar a dependência em diversas situações.

A dependência tecnologia ou *ciberdependência* é definida por um padrão de comportamento dos usos de internet que envolve desejo disfuncional por um período excessivo, acompanhado de prejuízos psicossociais, com elementos análogos a dependências de substância química. Considerada como dependência não química (comportamentais) envolvendo interações humano-máquina e pode ser enquadrada como um subconjunto de dependências comportamentais. Enquanto a dependência de uma substância é potencializada pela absorção feita pela corrente sanguínea, a dependência tecnológica é provocada e potencializada pela quantidade exagerada de tempo dispendido, onde se tem rápido acesso de se conectar e o curto espaço entre clicar e receber imagens. Elas podem ser passivas – na qual o espectador só visualiza, ou ativas – em que interage e geralmente possuem propriedades indutoras e reforçadora do comportamento aditivo.

[...] a dependência da internet não é química e se caracteriza pela dificuldade do indivíduo em controlar o uso da rede – uma dependência comportamental – conduzindo-o a pensamentos e sentimentos negativos e desconfortantes que

afetam o psiquismo, trazendo-lhe prejuízos nas suas atividades cotidianas. Mesmo assim, esses dependentes procuram na rede uma boa recompensa para a sua problemática existencial. (CONDOTTA, 2017, p. 2).

Definido ainda como transtorno de controle de impulsos sem envolvimento da ingestão de substâncias psicoativas, ou como um transtorno de espectro impulsivo compulsivo, com sintomas de abstinência e tolerância, tanto a dependência tecnológica, digital, de internet, de jogos eletrônicos e de redes sociais representam subgrupos de dependência comportamentais que englobam seis características comuns ao comportamento aditivo. Representando uma busca incessante pela utilização da internet que age de forma semelhante à dependência química, pois ocorre como consequência do uso prolongado da internet que, por sua vez, proporciona prazer físico à pessoa.

Pesquisadores de estudos recentes da neurologia perceberam que áreas do cérebro ligadas ao sistema de recompensa são ativadas pelas redes digitais, produzindo de forma rápida uma sensação de prazer e satisfação no organismo. Isso acontece porque esses conteúdos ativam as áreas cerebrais dos centros dopaminérgicos, considerado o início do circuito de recompensa, liberando a dopamina, que é um neurotransmissor responsável pela emoções, processos cognitivos, controle de movimentos, funções cardíacas, aprendizados, capacidade de atenção, e também está diretamente relacionada a distúrbios neurológicos e psiquiátricos e ao sistema de recompensa, que ao chegar na área do córtex pré-frontal, provoca a sensação de prazer (TINELLO; SILVA, 2022).

Todavia, o sistema de recompensa usado em excesso se torna menos responsivo fazendo necessário cada vez mais estímulo para experimentar o prazer, forçando os sujeitos a aumentar o uso das telas. Assim, a dependência patológica das redes pode se instalar, quando a pessoa passa a ter prejuízos à vida, deixando de fazer atividades importantes do cotidiano, por conta do uso excessivo das telas. Esse fator identificado também é de que os níveis de dopamina em sujeitos dependentes de internet aparentam ser similares àqueles encontrados em sujeitos com dependência de substâncias, o que indica uma base neurológica equivalente a dependência química.

Assim como é caracterizado pela inabilidade do sujeito em controlar o uso de determinado recurso tecnológico (smartphones, internet ou jogos), no aumento da necessidade de estarem conectadas, e não percebendo os prejuízos que o uso intenso da tecnologia está causando segundo Lemos (2016) as suas vidas como interromper processos diários como estudo e trabalho.

[...] as dependências tecnológicas são definidas como um conjunto de transtornos caracterizados pela incapacidade de controlar o uso da tecnologia, mesmo que esse uso esteja causando consequências negativas ou prejuízos nas principais áreas da vida, como nos relacionamentos interpessoais; na performance acadêmica ou laboral; na saúde física e mental. (KHOURY, 2018, p. 19)

Há também o uso do termo Nomofobia – palavra de origem inglesa *nomo* significando *nomobile*, ou seja, falta do dispositivo móvel (BORGES; PIGNATARO, 2017) para se referir ao medo crescente no mundo contemporâneo de ficar sem a presença de um dispositivo móvel, bem como despertar a sensação de ser excluído ou antissocial. A fobia, por definição, é um medo irracional, que neste caso se aplica a um grau de desconforto gerado nos usuários ao sentirem ou pensarem que, de fato, podem ficar separados de seus *smartphones*. Ou seja, é o medo irracional e muitas vezes incontrolável de ficar sem o telefone celular ou de não poder usá-lo por algum motivo, como ausência de acesso à internet, sem sinal ou falta de minutos ou energia da bateria. Essa impossibilidade da conexão tecnológica, pode manifestar-se por sintomas físicos, como: ansiedade, tremores, falta de ar, sudorese, tontura e até mesmo ataque de pânico.

Segundo a psicóloga Santos (2017) a patologia nomofobia pode desencadear doenças como: a) síndrome do toque fantasma que é a sensação que o celular está vibrando no bolso sem que ele esteja vibrando; b) náusea digital é a sensação de desorientação mental ou enjôo e ânsia de vômito; c) transtorno de dependência da internet que é uma vontade compulsiva de acessar a internet, mesmo que não saiba bem o que fazer ou o que procura, como também d) a hipocondria digital que é quando a pessoa que possui essa doença acredita que possui os mesmo sintomas de doenças que leu na internet. Também tem o “efeito *google*” que é uma tendência que afeta o cérebro humano em reter menos informações, pois sabe que a resposta está lá e não se preocupa em pesquisar, pois sabe que para obter a resposta é só clicar (Santos, 2017).

O Transtorno de Dependência da *internet* pode afetar o sujeito, diminuindo sua capacidade profissional, acadêmica, social, econômica ou financeira, psicológica e fisiológica. Podendo se manifestar sob diversas formas, como dependência *Cibersexual* ou *Ciberpornografia*; *Ciberrelacionamento*; compulsões por jogos *online*, dentre outras. Tais comportamentos compulsivos normalmente podem gerar inicialmente um alívio de tensão da ansiedade, da depressão, falta de habilidade social em comunicação face a face. Porém, trazem efeitos significativos ao estado psicológico e fisiológico, como alterações do ciclo vigília/sono, problemas relacionados às relações interpessoais, profissionais, sexuais entre outras.

Os dependentes em internet e redes sociais usam-na como ferramenta para possibilitar e facilitar a comunicação, gerando sentimento de prazer e satisfação, o que pode acarretar um fator eliciador para a dependência. Estudos desenvolvidos por Young (2011) demonstram que algumas variáveis relacionadas à baixa autoestima, insegurança, timidez, falta de pró-atividade são fatores que colaboram para o uso excessivo. A dependência do uso excessivo da *internet*, de acordo com os novos levantamentos, caracteriza-se como uma inabilidade que o sujeito possui para reprimir e controlar impulsos para usar a internet, provocando desconforto e sentimento de culpa.

Há ainda que considerar a falta de critérios técnicos, devido ao tema ser recente e aos poucos instrumentos apropriados a sua mensuração (PIROCCA, 2012; YOUNG, 2009). Todavia, há um receio na categorização e classificação pela Organização Mundial da Saúde. A falta de critérios diagnósticos formais representa uma deficiência metodológica, que leva os profissionais e estudiosos do tema a adaptarem o diagnóstico de outras dependências, tornando questionáveis. Não há um consenso do tema. Alguns profissionais veem tal fenômeno como um problema comportamental em razão da natureza branda de suas consequências. Em contrapartida, cresce o número de estudiosos que apontam consequências negativas graves. A todo momento surgem novas pesquisas e estudos sobre o tema, mas ainda é recente esse modo do humano se relacionar com as tecnologias e entre si por meio dela. O uso intenso ou problemático, tem levado muitas pessoas aos consultórios psicólogos e psiquiatras, e já existem programas de tratamento, e institutos especializados no tema. Na China, por exemplo, já tem mais de 150 hospitais especializados (KUSS; PONTES, 2019).

Além disso, pesquisas incipientes com amostra pequenas e não representativas nos impedem de apresentar fatores de risco generalistas e, portanto, a definição de características de classificação para um diagnóstico fica comprometido. Atualmente, o estudo sobre a dependência digital considera vários subtipos de dependência tecnológica a partir de suas características específicas, assim como nas dependências químicas em que os efeitos específicos de cada substância e suas características determinam o uso, dependência e o tratamento. Uma das principais motivações dos pacientes dependentes de internet é o escape do estresse da vida diária e a diminuição de relacionamentos interpessoais reais em prol dos relacionamentos virtuais que causam menos ansiedade enquanto os dependentes de smartphone possuem a principal motivação caracterizada por busca de sensações e de recompensas imediatas (KHOURY, 2018, p. 64).

Outro fator apresentado nas pesquisas é a evidência de transitoriedade dos sintomas da dependência, que varia muito pela cultura e a possibilidade de remissão espontânea da

dependência, pois as taxas de prevalência tendem a diminuir substancialmente em uma média de cinco anos. Assim, uma pesquisa feita na Noruega aponta a baixa idade, estudante, do sexo feminino, de baixa renda, e baixa autoestima e narcisismo, já na Bélgica associa-se ao sexo feminino, mas com a média de 35 anos, com alto índice de solidão e depressão e, por fim, na Turquia os estudos apontam como resultado de fatores de risco a dependência a prevalência do sexo masculino (KUSS; PONTE, 2019).

As leituras sobre o tema apontam também uma forte presença de comorbidade no excessiva de uso de internet, jogos e redes sociais. Estudos como de Kuss e Pontes (2019) apontam a prevalência de pacientes diagnosticados com transtorno depressivo maior, como uma forma de lidar com fatores estressores do cotidiano e para obter prazer e melhora no humor. Mas o isolamento social pode intensificar os sintomas de depressão (descolamento social). Assim também o transtorno de déficit de atenção e hiperatividade apresenta considerável relação com a dependência digital, e estudos clínicos com 125 adolescentes revelou a comorbidade de 38,7 % com transtorno de depressão, 35,5% TDAH e 12,9% transtorno de humor e 8,1% transtorno de ansiedade, 4,8% transtorno de dependência de substância, e 4,8% transtorno de controle de impulsos.

Um estudo transversal sobre dependência de *Facebook* realizado em Cingapura com 1110 estudantes universitários encontrou uma taxa de prevalência de 29,9% de dependência a rede social com comorbidade de transtorno afetivo como depressão de 21% ansiedade 27,7% e mania de 26,1%. Nos Estados Unidos, em um estudo com amostra de 1749 pessoas de 19 a 32 anos concluiu que a dependência de redes sociais estava associada significativamente a um aumento de 9% de depressão. E por fim, uma pesquisa alemã que investigou o curso e prognóstico da dependência de internet em 168 participantes, encontrou-se como resultado a incidência de 29,6 % de transtorno de personalidade quando comparados a indivíduos sem dependência da internet (9,3%, o estudo também apontou para a transitoriedade das gravidades dos sintomas de dependência. Portanto, a *ciberdependência* concorre com outros transtornos psiquiátricos. O diagnóstico diferenciado tem como critério de exclusão, portanto o diagnóstico de transtornos psicóticos ou de personalidade que tem como sintoma a dificuldade de controle de impulsos e a para filiais (KUSS; PONTE, 2019, p. 26-27)

Assim como nas dependências de drogas, a dependências digital produz aumento da dopamina, neurotransmissor relacionado à sensação de prazer (Young; Abreu, 2011), sendo que tal dependência pode ocasionar desajustamentos evidentes em situações de abstinência do uso. Situados nessa discussão, os sujeitos experimentam a sensação de conforto e prazer sempre que estiverem vinculados virtualmente ou estabelecem conexão com a internet. O uso da internet

também pode servir para mascarar os sintomas e distrair os indivíduos sobre seus problemas, levando-as a escapar da realidade, pois minimiza ou melhora momentaneamente seu estado de humor, pois interage com o estilo geral de enfrentamento e as capacidades de auto regulação, reforçados pela evitação dos sentimentos negativos e da realidade.

Diante disso, foi desenvolvido um modelo neuropsicológico em uma tentativa de consolidar achados de neuropsicologia e da neuroimagem sobre a dependência digital. Incorporando mecanismos e processos de controle neuropsicológicos fundamentais mediados por funções executiva e áreas corticais pré-frontais para explicar e compreender o desenvolvimento e a manutenção tanto da dependência de internet generalizada quanto a dependência de internet específica. Tal modelo pressupõe que sintomas psiquiátricos são fatores predisponentes para o desenvolvimento da dependência generalizada, assim como cognições sociais (isolamento social, falta de apoio etc.).

Podemos interpretar que o ambiente virtual oferece a possibilidade de evitação das frustrações pela via da vivência individual. Existe uma espécie de materialização dos pensamentos, em um movimento de construção e reconstrução contínua dos indivíduos. Já não é mais necessário criar desejos, pois estes se encontram prontos e de fácil acesso. Ao sair desse mundo de fantasia, o inevitável choque com a realidade só faz reforçar a opção pela virtualização como ambiente do prazer. Freud, sobretudo a partir de 1920, com a introdução do conceito de pulsão de morte, a felicidade torna-se um sonho humano fatalmente destinado à frustração. Em outras palavras, para Freud (1996/1921) afirma que a felicidade é impossível porque, ao defini-la, o indivíduo se coloca na posição do neurótico clássico. Como vimos, o ser humano na vida civilizada entra no campo da cultura, cuja estrutura básica é a linguagem e suas leis, ele deve necessariamente abdicar de parte de suas tendências pulsionais, o que cria um conflito eterno entre o indivíduo e a pulsão.

Kuss e Pontes (2019) evidenciam que os estudos na área apontam para a multifatorialidade, sendo portanto consequências de interação entre fatores predisponentes (neurobiológicas, psicológicas, psicopatológicas, personalidade, cognições sociais e motivação de uso) moderadores (estilos individuais de enfrentamento, controle inibitório) e mediadores (respostas efetivas e cognitivas a estímulos internos e externos, enfrentamento reatividade e desejo, necessidade de regulação de humor, vieses atenção do indivíduo, funções executiva). Por fim, consideram-se fatores não maleáveis (genética, experiência de primeira infância) ou difíceis de mudar (vulnerabilidade psicológica, personalidade) que dificultam o tratamento e não pode ser desconsiderado.



### 3.4 Representações sociais e memórias nas redes digitais

A teoria das Representações Sociais surgiu na tentativa de posicionar a psicologia social na interface da sociologia e da psicologia. Inspirado no conceito elaborado por Durkheim de representação coletiva, criado para analisar a sociedade de sua época, por meio de quadros de estabilidades da manutenção social, Moscovici reelabora tal conceito, para apreensão dos novos e diversos fenômenos representacionais que emergiam no âmbito das sociedades moderna, que se caracteriza pelas suas estruturas sociais mais flexíveis, com maior troca de comunicação e mobilidades sociais. Tais pluralidades e dinamismo social o obrigou a ampliar a perspectiva das representações, de forma a lançar mão de um novo conceito, chamado de representações sociais (SÁ, 1995).

Portanto, tal teoria vem ao encontro da necessidade de que os cientistas sociais têm de apreender a realidade social enquanto construção simbólica de sujeitos, a qual se dá de forma dialética e é atravessada por múltiplos processos sociais, culturais, econômicos e políticos. Permitindo a compreensão da realidade a partir da inserção social desses sujeitos, por meio de elaboração de representações acerca do que lhe cerca. Determinando a manutenção de certos conhecimentos e ideias consensuais e teorias de senso comum, que define, em grande medida os padrões de comportamento, valores e modo pensar.

Desta forma, por meio das identificações das representações sociais é possível compreender os processos através dos quais os indivíduos e grupos ao interagirem em determinado contexto social constroem 'teorias' sobre fenômenos sociais que os circundam, e a forma pela qual os sujeitos assimilam e interpretam a realidade, e orientam suas ações. Assim os sujeitos sociais inseridos em determinados grupos apropriam-se de elementos do real, a reconstrói em um sistema cognitivo próprio, integrando-a num sistema de valores determinado pelo contexto sócio-histórico e ideológico na qual se insere (ABRIC, 1998, p. 271). Ou, como afirma Jodelet (2001, p. 221) acerca da teoria das representações sociais, estes “envolvem a pertença social dos indivíduos com as implicações afetivas e normativas, com as interiorizações de experiências, práticas, modelos de condutas e pensamento socialmente inculcados ou transmitidos pela comunicação social, que a elas estão ligados”

Se para Moscovici ([2000] 2015), as representações sociais podem ser traduzidas como uma forma de conhecimento para pensarmos a realidade social, compreendermos e comunicarmos aquilo que faz parte do nosso universo de categorias, uma forma de adaptação à vida coletiva, podemos buscar nos grupos de usuários de aplicativos de redes sociais digitais como eles interpretam de forma consensual fenômenos sociais como dependência digital. O

que compõem de forma consensual o imaginário social sobre este tema, suas crenças, pensamentos e ideologias. De forma que seja possível compreender como eles convencionalizam a *ciberdependência*, por meio de suas memórias e conhecimentos prescritos socialmente sobre dependências e sobre tecnologia digital, tornando-o familiar a partir de um sistema particular de categorias e construção de signos, pela natureza social do conhecimento científico, relacionado interações sociais, processos simbólicos, cultura etc.

A representação que temos de algo não está diretamente relacionada à nossa maneira de pensar e, contrariamente, porque nossa maneira de pensar e o que pensamos depende de tais representações [...]. Elas são impostas sobre nós, transmitidas, e são um produto de uma sequência completa de elaborações e mudanças que ocorrem no curso do tempo e são resultado de sucessivas gerações. Todos os sistemas de classificação, todas as imagens e todas as descrições que circulam dentro de uma sociedade, mesmo as descrições científicas, implicam em um elo de prévios sistemas e imagens, uma estratificação na memória coletiva e uma reprodução na linguagem que, invariavelmente, reflete um conhecimento anterior e que quebra as amarras da informação presente. (MOSCOVICI, [2000] 2015, p. 37).

Uma vez que as representações sociais são uma maneira de interpretar e pensar a realidade cotidiana, de forma psicossocial, convencionalizando objetos, pessoas e acontecimentos, categorizando-os, e isso é feito por meio de dois processos que Moscovici ([2000] 2015) chamou de ancoragem e objetivação. A primeira, chamada de ancoragem é um mecanismo que transforma não familiar em familiar, inserindo-o em um sistema de pensamento já existente, comparando-o e enquadrando-o com aquilo que julgamos mais apropriado, estabelecendo uma rede de significações, que atribui sentido, e instrumentaliza o saber, ancorando ideias estranhas em categorias e imagens comuns, familiares, classificando-os e nomeando-os. E o segundo processo, a objetivação, descontextualiza, cria um núcleo figurativo e naturaliza. Assim, une a ideia de não familiaridade com a de realidade, transfere o que está na mente em algo que existe no mundo físico, do abstrato para o concreto, descobrindo a qualidade e reproduzindo um conceito em uma imagem, personificando os objetos, o sentimento ou a ideia, transformando-os em imagens, simbolizado pela linguagem (Moscovici, [2000] 2015).

Sobre estes processos de signos e significados que contribuem para a interpretação coletiva da realidade Moscovici ([1961] 2012) descobriu no século XX, por meio da investigação dos meios de comunicação da imprensa moderna representações sociais sobre um fenômeno social da psicanálise, publicou o livro **A psicanálise, sua imagem e seu público**, pelo qual ele identificou a disseminação entre os parisienses de noções científicas da psicanálise (Moscovici, [1961] 2012). Neste estudo ele pode observar nos textos impressos analisados, a

busca pela familiarização dos termos da psicanálise, uma espécie de socialização do conhecimento reificado com emprego de usos e sentidos familiares no grupo, mas diferentes dos assumidos pela ciência propriamente dita, ou seja, em um senso comum é a um tipo de ciência que se torna comum (MOSCOVICI, [2000] 2020, p. 60).

Jodelet (2011, p.199) classifica a obra que deu origem a teoria das representações sociais como fecunda, visto que, a partir dessa, é possível extrair “um grande potencial de intuições, de descobertas, de orientações teóricas e empíricas, algumas das quais tiveram um desenvolvimento considerável nos trabalhos posteriores”. Para além da descoberta e elaboração de um novo conceito, Moscovici “forneceu uma nova teoria, a Psicologia Social” e introduziu “o que se pode chamar de uma nova disciplina, a Psicologia Social do Conhecimento”, superando a dicotomia entre as abordagens sociológicas e psicológicas do comportamento humano” (JODELET, 2011, p. 203). Assim, a Teoria das Representações Sociais ofereceu caminhos para o estudo dos fenômenos sociais e psicossociais reconhecendo o homem como agente nas relações sociais, acreditando na natureza social e histórica das ciências, atribuindo importância à ação humana e à natureza dialética da realidade social. De acordo com Jodelet (2001, p. 22), a TRS tem caráter funcional, um e saber prático.

[...] é uma forma de conhecimento socialmente elaborada e partilhada, como um objetivo prático e contribuindo para a construção de uma realidade comum a um conjunto social. Igualmente designada como saber de senso comum ou ainda saber ingênuo, natural, esta forma de conhecimento é diferenciada, entre outras, do conhecimento científico [...]. Um sistema de interpretação que rege nossa relação com o mundo e com os outros, e orienta e organiza condutas e comunicações sociais. E da mesma forma intervém em processos variados, tais como a difusão e assimilação de conhecimentos, o desenvolvimento individual e coletivo, a definição de identidades pessoais e sociais, a expressão dos grupos e as transformações sociais.

As descobertas de Moscovici ([2000] 2020, p. 344) apontaram que o senso comum contém diversas crenças acompanhadas de “valores e atitudes” e que “são análogas a paradigmas que, contrariamente aos paradigmas científicos, são construídos parcialmente por crenças baseadas na fé e parcialmente por elementos baseados na verdade”. Moscovici ([2000] 2020, p. 52) descreve os universos reificados e consensuais de pensamento enquanto universos de conhecimento cujas fronteiras demarcam uma divisão na realidade, entre sua explicação científica ou especializada e aquela propiciada pelas representações sociais, baseadas no senso comum, em um universo consensual que supõe igualdade e liberdade do grupo. A bagagem dessa “competência” consiste em um “estoque implícito de imagens e de ideias que são

consideradas certas e mutuamente aceitas”, tais como uma linguagem convencionada e a cumplicidade sobre o que pode ser questionado (MOSCOVICI, [2000] 2020, p. 51).

Já no universo reificado, as diferenças de papéis e classes dos membros são marcantes, de modo que seu grau de participação é medido pela competência adquirida e pelo seu mérito em ocupar tal papel ou tal lugar na sociedade. Nele, não há acordo ou “compreensão recíproca”, mas antes uma “sequência de prescrições” que determina as regras do sistema e as possibilidades de confrontação dentro dele, apresentando para cada circunstância e contexto o comportamento e a informação adequada (MOSCOVICI, [2000] 2020, p. 51) legitimada pela ciência, pela lei, arte, política, economia, técnica, filosofias etc. Em um mundo distante, inacessível, ininteligível, extraordinário ou esotérico “deles” (MOSCOVICI, [1961] 2012; [2000] 2020).

Segundo Moscovici ([2000] 2020, p. 51), a ampliação acelerada pelos meios de comunicação e pela comunicação nos grupos, direcionou as representações sociais à “arte da conversação”, onde as pessoas se encontram em público. Na referida pesquisa inferimos que as redes sociais digitais são atualmente este ponto de encontro público, cheio de “especialistas amadores” ou “observadores curiosos” cheios de opiniões, teorias e conhecimentos consensuais. Essa “coexistência dinâmica” de “modalidades distintas de conhecimento”, de especializações, Moscovici ([2000] 2020, p. 287-334) chamará essa comunicação diversa e as vezes opostas de “estado de polifasia cognitiva”.

Jodelet (2011, p. 216) explica que o papel da comunicação está na origem das representações e tem uma relação dupla: “as representações se forjam na comunicação e as representações tinham como finalidade orientar a comunicação”. Ou seja, a comunicação é um produto das representações sociais, e esta funciona como conhecimento do sujeito sobre mundo, coisas, o outro, a ciência etc., são comunicadas de modo singular e com a função de tornar o não-familiar em algo familiar. As representações manifestam-se nas produções discursivas, que veiculam em imagens midiáticas e comunicacionais, potencialmente sedimentadas como condutas socialmente engendradas e práticas culturais cristalizadas. Criamos representações para nos informarmos sobre o mundo que nos cerca e para “partilhamos esse mundo com os outros”, “a partilha serve à afirmação simbólica de uma unidade e de uma pertença”, pois “partilhar uma ideia ou uma linguagem é também afirmar um vínculo social e uma identidade” (JODELET, 2001, p. 32). E as representações sociais têm a comunicação de massa como condição de possibilidade e determinação (Jodelet, 2001), pois é por meio da comunicação em larga escala que ideias podem difundir-se extensivamente e chegar a membros de grupos sociais.

Assim, nas redes sociais digitais há esse compartilhamento de ideias conhecimentos e crenças, em uma comunicação contínua. Por isso podemos afirmar que as redes sociais são lugares de construção e transmissão das representações sociais. Uma vez que para ser considerado como representações sociais, o objeto deve ser polimorfo, podendo assumir diferentes formas para cada contexto social e, ao mesmo tempo, ter relevância cultural para o grupo (SANTOS, 2005, p. 22).

A teoria das representações sociais tem um diálogo direto com a comunicação social, redes sociais são a forma mais atual e eficiente de atingir a sociedade de massas. Que vão para além do compartilhamento de conhecimento e discurso comuns, mas de modelos de comportamento que edificam ideais coletivos, que se tornam comuns e partilhados. Entender de que forma estes ideais estão organizadas e estruturadas contribui para a compreensão da constituição do senso comum e sua disseminação de conhecimentos, assim como a maneira como os sujeitos sociais interpretam o mundo e agem sobre ele. Pois as representações sociais guiam os comportamentos, remodelam e reconstituem os elementos do ambiente no qual o comportamento deve acontecer” (MOSCOVICI, [1961] 2012, p. 46).

Na abordagem estrutural da Teoria do Núcleo Central, uma abordagem processual, que compreende os processos de ancoragem e objetivação e relacionando-o ao conceito de cultura, Abric (2003), compreende as representações como um caráter prático que segundo o autor (2001, p. 15-17) constituem quatro modalidades essenciais: A função de saber- pois garante a assimilação, compreensão e explicação da realidade por uma via prática e comum asseguradora da comunicação e de sua difusão; função identitária, posicionando os indivíduos e grupos em torno de sua especificidade no campo social, atribuindo características e especificidade para salvaguardar uma imagem positiva de seu grupo de pertença; a função de orientação - guiando a ação por meio de um sistema de antecipações e expectativas, que precede e determina a interação; e por fim, a função justificadora de conduta e comportamento.

Uma vez que Moscovici ([2000] 2015) defendia que as representações sociais não ocupam um papel apenas de mediadora, mas o estímulo determina a representação e esta última determina a resposta. Assim, entendemos que nas relações sócias tocamos e somos tocados. Ou seja, olhamos e somos submetidos ao olhar do outro. Pois são por meio de relações dialéticas entre sujeito e objeto que construímos a realidade comum a nós e aos outros, preenchendo buracos, lacunas, de nossas faltas e vazios por meio de uma mediação substitutiva e criadora (JOVCHELOVITCH, 1996, p. 7).

Tais lacunas existem porque o sujeito criador da representação não coincide com o objeto representado fora dele, subsistindo um espaço vago entre eles. Assim, o processo de

representação é construído pelo sujeito como uma substituição mental da coisa representada, pelo desejo de completar os vazios entre nós e os outros e nós e os objetos, e significar. De modo que o sujeito não olha para o espelho e vê o objeto, pois a condição desejante na qual ele é lançado pela lacuna demanda “um trabalho de ligação entre o sujeito e a alteridade”, requer um trabalho de diferenciação. É, portanto, no reconhecimento do outro que se constrói as singularidades, é pelos outros que nos constituímos e representamos o mundo (JOVCHELOVITCH, 1996, p. 7).

Logo, as representações sociais são resultado de um processo coletivo, da interação e dos fenômenos de comunicação no interior de um grupo social, refletindo a situação deste grupo, seus projetos, problemas e estratégias e sua relação com outros grupos. E os componentes dos grupos através da interação social teorizam a realidade por meio da construção de significados e significantes, tanto por elementos individuais, subjetivos, quanto por elementos do coletivo (VALA, 2006).

Evidentemente, as formações das representações podem variar a partir da inserção dos sujeitos em distintos contextos de relações sociais, ligada à realidade dos grupos e categorias sociais, de modo que capacite seus membros com uma visão de mundo e contribua para construção de sua identidade social (JODELET, 2001). Desta forma, os indivíduos sociais extraem categorias de pensamento da sociedade e constroem suas representações, difundindo-as por meio da interação pública e comunicação dentro do grupo, e também em um contexto intergrupal. Ou seja, o sujeito social não é apenas produto de determinações sociais, e nem tão pouco produtor independente, mas sim resultado da interação, assim também as representações sociais são sempre construções contextualizadas, resultados das condições em que surgem e circulam.

Considerando que Jodelet (2001) defende a ideia de que o contexto em que os indivíduos estão inseridos influencia a compreensão da sua realidade e orienta as práticas em relação a um determinado fenômeno/objeto, para compreensão da realidade tecnológica que nos cerca precisamos entender o que compartilhamos e o que nos aproxima e/ou afasta do contexto da *cibercultura* em uma relação simbólica do sujeito com a internet. Posto que as verdadeiras relações não se dão de maneira isolada, entre tecnologia de um lado e cultura de outro, mas sim de forma dialética, conferindo um papel ativo aos atores sociais em sua produção, em uma relação entre representações sociais e configurações sociais dominantes, de um lado, e a dinâmica social, de outro, fazendo emergir elementos de força que auxiliam a compreensão de pressões para a hegemonia e homogeneização de certas representações sociais (VALA, 1997).

Diferentemente de Durkheim ([1924] 1970) que defende que as representações coletivas deveriam ser estudadas como eventos sociais separados dos indivíduos, Moscovici ([2000] 2015) propõe desenvolver uma psicologia social do conhecimento particular e social, não se preocupando só com o conteúdo das representações, mas com os processos de construção, elaboradas por indivíduos e grupos por meio de sua interação. Se a sociologia de Durkheim se orientava àquilo que faz com que a sociedade se mantenha coesa, ou seja, as forças e estruturas de conservação da sociedade, Moscovici aborda uma perspectiva mais dinâmica de como as coisas mudam na sociedade. A falta de homogeneidade das representações nas sociedades modernas e os pontos de tensão e fratura das culturas, pelo qual esses pontos de clivagem emergem novos sentidos, e novas representações sobre um fenômeno social. Enquanto as representações coletivas durkheimiana serviam como instrumento de classificação de ideias e crenças, para as representações sociais de Moscovici, esses fenômenos precisam ser descritos e explicados, relacionando-os com um modo particular de compreensão e comunicação (MOSCOVICI, [2000] 2015, p. 14-15).

Vimos nos textos subscritos que nas redes sociais digitais circulam discurso de poder, modelos de comportamento e valores, de uma sociedade de hiperconsumo, narcisista e líquida. E que estas configuram-se como uma rede de significados entrelaçados em imagens, conceitos e afetos. Ou seja, uma projeção sem limites de significados dos sujeitos e grupos, que se expressam por representações provocadas pelo desejo de comunicação e da vontade de compreender e falar a respeito (ARRUDA, 2011). Fornecendo quadros de categorias que permitem os sujeitos se posicionarem e desenvolverem redes de relações, produzindo e transformando novas representações sociais.

Trata-se de um sistema variável de categorização que, segundo Vala (1997), mobilizam dois processos básicos: o de categorização social e o de comparação social. O primeiro, de categorização social, fomenta uma abordagem sociocognitiva acerca da identidade social e dos conceitos de grupo. Este processo se refere à percepção e organização do contexto ambiental em classes de objetos, eventos, fenômenos e grupos de pessoas. É nesse processo de categorização que se constrói conceito de identidade, a constituição dos grupos sociais e a identificação com os mesmos. E é por meio da comparação social que os sujeitos integram, apreendem e avaliam as representações sociais que distinguem uma categoria da outra (ARRUDA, 2011).

A relação dialética estabelecida pelos seres humanos entre os aspectos individual e social é a base teórica do conceito de representação social. Para Jovchelovitch (2009, p. 65)

[...] a teoria das representações sociais se articula tanto com a vida coletiva de uma sociedade como com os processos de constituição simbólica, nos quais os sujeitos sociais lutam para dar sentido ao mundo, entendê-lo e nele encontrar seu lugar, através de uma identidade social. Isso significa deixar claro como as representações sociais, enquanto fenômeno psicossocial, estão necessariamente radicadas no espaço público e nos processos através dos quais o ser humano desenvolve uma identidade, cria símbolos e se abre para a diversidade de um mundo de outros.

Assim sendo, com a expansão dos meios de comunicação digital na contemporaneidade, ampliou-se o acesso das pessoas a informação e a um inesgotável fluxo de conteúdos simbólicos, que compõem a realidade dos sujeitos, sua subjetividade e seu modo de agir na sociedade. Assim também, o modo relacional não apenas face a face, mas mediado pelas mídias digitais, interfere nas novas formas de ação e interação social no espaço e tempo. Partindo do pressuposto que toda representação é construída na interação dos sujeitos entre si e entre os objetos que surgem como socialmente relevantes no cenário social, é impossível compreender o processo de construção das representações sociais nas sociedades contemporâneas sem considerar a mediação exercida pela mídia digital.

Segundo Jovchelovitch (2001) os meios de comunicação de massa, são elementos constitutivos da vida social essenciais no processo de criação, transmissão e cristalização do universo simbólico de uma sociedade onde se façam presentes. Ao permitirem o fluxo intenso de troca de informações, eles alteram cotidianamente os modos de interação entre os indivíduos, e não só perpetuam padrões, preconceitos e valores de dada sociedade, como também os transformam. Esses meios criam e recriam padrões de consumo não apenas de bens materiais, mas também de bens simbólicos, interferindo assim, de forma incisiva no processo de construção das identidades e das representações sociais dos sujeitos (JOVCHELOVITCH, 2001).

No mesmo sentido, nos afirma Jodelet que (2001, p. 171) as redes de comunicação informais ou da mídia intervém em sua elaboração [da representação social], abrindo caminho a processos de influência e até mesmo de manipulação social. Desta forma, tanto a mídia se apropria das representações sociais já constituída por meio das relações como também pode contribuir no processo de elaboração de novas representações veiculando novos elementos que poderão ser incorporados pelo grupo. Sendo assim, para compreender uma sociedade e todos os fenômenos que a circundam, é necessário identificar os discursos predominantes e as representações sociais onde elas circulam, ou seja nos grupos e seis meios de comunicação.

Porém, ao buscar identificar as representações sociais nos grupos acessaremos também suas memórias coletivas, que contribui para dar sentido aos novos elementos sociais. Pois, se



anteriormente vimos que a memória coletiva é composta por quadros sociais de memória, este por sua vez são constituídos por representações sociais da realidade construída nos grupos.

Assim também memória ocupa um importante papel na construção de novas representações sociais, ancorando e nomeando ideias estranhas, tornando familiar a partir de um sistema particular de categoria. Portanto, é da solidez da memória e experiências comuns que se extraem as imagens e linguagem para classificar o não familiar. Se para Halbwachs ([1950] 1990, p. 37) todos os sistemas de classificação imagens e descrições de sentido em uma sociedade é uma estratificação da memória coletiva e reprodução na linguagem, as representações sociais, juntamente com os quadros sociais, servem como base para o reconhecimento e construção de novas memórias coletivas.

Podemos destacar ainda que ambas as teorias, de perspectiva psicossocial, têm como questão central a relação indivíduo e sociedade. Consideram a importância do grupo e têm como pressuposto básico as interações sociais como fator fundamental, onde os fenômenos sociais são submetidos ao olhar do outro, apoiados em quadros sociais, espaciais, temporais. Tanto a memórias coletivas como as representações sociais expressam a posição dos indivíduos diante dos grupos.

Nas perspectivas teóricas apresentadas, tanto a sociedade modifica o homem como este é influenciado por ela. Assim também tanto as representações são insumos para a produção de memória como a memória contribui para a construção de novas representações sociais. Para Alba (2014) inclusive, a noção de memória coletiva se aproxima mais do conceito de representação social do que de representação coletiva de Durkheim, uma vez que a memória é um processo inteligente, e as representações desempenham um papel primordial como insumos simbólicos que possibilitem uma visão do passado.

A teoria da memória coletiva, segundo Alba (2014), apesar de acusada de determinismo social, não nega a importância do papel dos membros sociais, como sujeitos ativos, que constroem seu pensamento e memória por meio da reflexão. O que Halbwachs ([1950] 1990) chamou de raciocínio com traços particulares e Moscovici ([2000] 2015) caracterizou como pensamento natural ou senso comum. Vimos que memória coletiva e representação social são resultados do processo de comunicação nos grupos, construídas por meio de discursos públicos. As representações como um conhecimento criado pelo grupo por meio da interação dando significados e realidade a objetos sociais, e a memória também construída a partir de interação do grupo por meio do discurso.

A comunicação e o discurso são fatores essenciais na constituição tanto das representações como da memória. As representações sociais têm por finalidade fundamental

tornar a comunicação dentro de um grupo. Comunicação e representação social são, portanto, inseparáveis. É por meio da comunicação que se produzem universos consensuais, os conhecimentos compartilhados na junção entre o individual e o coletivo, tanto o cognitivo quanto o social. Concomitantemente a memória também se expressa por meio da linguagem e do discurso, “entender a narrativa pode dar pistas bastante importantes sobre como a memória está organizada e como ela se coloca no contexto de interação que exigiu seu resgate” (FENTRESS; WICKHAM, 1992, p. 8).

Ao ancorar algo ou alguma coisa que é estranho a ideias e significados por meio da construção de representação social, é dada identidade social ao que não estava identificado (Moscovici, [2000] 2015). E é por meio das interações com outros que eles tomam consciência de si e de sua posição no grupo de pertença, portanto, a identidade coletiva procede da memória, e esta por sua vez, segundo Halbwachs ([1950] 1990) se constrói por meio de quadros sociais que precedem os indivíduos.

Assim também, ambas teorias compartilham da mesma perspectiva de tempo e o espaço limitadas aos grupos, com possibilidade de transformar o passado em presente, interpretando o presente a partir de quadros de referências ligados ao passado, mas ancorados no presente. Halbwachs ([1950] 1990) defendia a ideia de que os indivíduos constroem o passado a partir de sua posição social, sua identidade e seu estado emocional no presente (ALBA, 2014). Ou seja, a memória não se conserva intacta, é reconstruída através do presente. Toda vez que resuscitamos uma das nossas impressões no contexto de nossas ideias atuais, o contexto transforma a impressão, mas a impressão, por sua vez modifica o contexto. É um momento novo, um novo lugar, que se agrega ao nosso tempo, ao nosso espaço, é um novo aspecto do nosso grupo, que nos faz ver essa impressão sob outra luz. (Halbwachs, [1950] 1990, p. 135).

Halbwachs ([1950] 1990) admite que tempo, espaço e cultura constituem os marcos gerais do pensamento e memória, que dão identidade e estabilidade aos grupos (ALBA, 2014). A memória dos acontecimentos, objetos e pessoas mudam à medida que esses se transformam, ao mesmo tempo em que nos transformamos. Trata-se de um tempo coletivo, exercido no contexto social da memória que nos permite reconstruir lembranças a partir de demandas sociais de um determinado período, o ponto de encontro dos tempos coletivos. Por conseguinte, as representações sociais extrapolam o presente imediato, no qual o passado se faz presente por meios dos processos de ancoragem e objetivação, trazendo consigo as memórias coletivas para entendimento de fatos do presente.

O tempo das redes sociais digitais também é dinâmico e vivo. É presentificado, composto por lembranças do passado e a serviço das demandas do tempo atual. Por isso ele é

fluido e indefinido, e tanto pode cristalizar as memórias e representações pelo excesso de memórias e impedimento do esquecimento, como pode construir novas memórias e representações à medida que os indivíduos se posicionam nos grupos de pertencimento. Todavia, as relações das redes sociais digitais são tão intensas e dinâmicas quanto frágeis e efêmeras, mas nos revelam que a noção de tempos clássicos que configuravam a memória (passado-presente-futuro) está em transformação, redesenhando representações, visão de mundo e modos de se relacionar e ser afetado pelos outros, por meio de uma nova noção de comunidade, linguagem e comunicação.

Por fim, este estudo não tem a pretensão de esgotar as inúmeras discussões e as teorias que se propõem a analisar a sociedade contemporânea, os avanços da tecnologia e seus impactos nas relações e modo de vida da sociedade. Mas, apenas contextualizar de forma a introduzir a discussão teórico-metodológica das teorias das memórias coletivas e representações sociais. Considerando as representações sociais como uma expressão do sujeito, um produto de uma realidade construída, num diálogo constante entre o que lhe acontece e como este percebe o que acontece, inferimos que por meio desta pesquisa, cujo objetivo é identificar e analisar as representações sociais dos usuários de rede social sobre dependências digital, acreditamos ser possível compreender como este interpreta tal fenômeno social bem como revisitaremos a expressão do sujeito em contato com suas pertencas sociais, em processo de comunicação, tendo a própria representação enquanto elemento de uma funcionalidade social.

Na próxima seção descreveremos o caminho metodológico para analisar as memórias coletivas e representações sociais dos usuários de redes sociais digitais, traçando um perfil deste e identificando a forma como eles interpretam o fenômeno da *ciberdependência*.

#### 4 PERCURSOS METODOLÓGICOS

O conhecimento é uma construção contínua e incerta, ou seja, um movimento ativo de busca por respostas, que nos motiva a traçar caminhos diversos, que ora são árduos e sofridos, e ora são prazerosos e estimulantes. Apesar de estarmos vivendo uma era da informação, pela qual a humanidade nunca teve tanta facilidade de acesso ao conhecimento, e os sujeitos por meio das mídias digitais são bombardeados por informação que são ou não absorvidas de forma passiva. Todavia, poucos se arriscam a traçar um caminho de construção do conhecimento, mediados por símbolos, signos e sentidos, que compõe infinitas possibilidades de respostas e verdades.

O conhecimento se faz à custa de muitas tentativas e de incidência de muitos feixes de luz, multiplicando os pontos de vista diferentes. A incidência de um único feixe de luz não é suficiente para iluminar um objeto. O resultado dessa experiência só pode ser incompleto e imperfeito, dependendo da perspectiva que a luz é irradiada e da sua intensidade. A incidência, a partir de outros pontos de vista e de outras intensidades luminosas, vai dando forma mais definida ao objeto, vai construindo um objeto que lhe é próprio. A utilização de outras fontes de luminosas poderá formar um objeto inteiramente diverso, ou indicar dimensões inteiramente novas ao objeto. (CARDOSO, 1977, p. 927).

A pesquisa é então uma forma ativa de construção de conhecimento, norteados pelo desejo do(a) autor(a) e as condições possíveis criadas para a busca de respostas, validação de hipóteses ou refutações e descobertas. O investigador, como chama Minayo (2010), coloca em questão os pressupostos inerentes a sua qualidade de observador externo que importa para o objeto, os princípios de sua relação com a realidade, incluindo aquilo que para si é relevante. E para isso é necessário beber de várias fontes, resultantes de caminhos percorridos por outros, para identificar aquela que mais responde as angústias do(a) pesquisador(a). Por fim algumas teorias são escolhidas como fontes de conhecimento que nortearam o caminho de uma pesquisa.

Em razão disso, o presente estudo tem como base norteadora as teorias das Representações Sociais e Memórias Coletivas, que no emaranhado de conhecimentos diversos de outras ideias e teorias se destacam como responsáveis por conduzir para o encontro de respostas que contemplam o questionamento acerca do fenômeno da dependência digital, e como este é interpretado pelos usuários das mídias sociais digitais. Compondo em seu constructo teórico elementos essenciais para a compreensão das representações sociais que operam no interior deste grupo social. A memória coletiva, por

sua vez, colabora com a materialização destas representações, aportadas nas experiências vivenciadas individualmente pelos usuários digitais nos grupos sociais pertencentes, em suas relações, posicionamentos, valores, a sua identidade social.

Ambas as teorias apresentam caráter psicossocial, Sá (2005, 2007a) estabelece três orientações principais para a caracterização do domínio de estudos psicossociais da memória: (1) uso da “memória social” como um “termo guarda-chuva”, para designar o inteiro conjunto dos fenômenos psicossociais da memória; (2) definição de cinco princípios unificadores do campo da memória social, da forma como acredita que o psicólogo social deva vê-lo; (3) mapeamento do campo nas sete diferentes instâncias da memória com as quais acredita que o psicólogo social deva lidar. Com uso de técnicas utilizadas com o objetivo de investigar e compreender os fenômenos sociais e psicológicos que ocorrem na interação entre os sujeitos sociais e entre seu meio.

Dentre os vários métodos, escolhemos o questionário que foi a técnica que se aproximou dos objetivos da pesquisa, e que possibilitou maior alcance. A pesquisa além de buscar descrever e explicar os fenômenos, busca contribuir para a discussão de intervenções e políticas que contribuam para o desenvolvimento humano e social. Sabemos que a escolha do método a ser empregado em uma pesquisa de psicologia social é essencial para a realização de pesquisas confiáveis e validas, desde a escolha do objeto, das perguntas, hipóteses, pressupostos teóricos, métodos de coletas de dados, análise dos dados até a apresentação dos resultados. A pesquisa, além de seguir os parâmetros exigidos pela ciência social, precisa estar assegurada pelas bases éticas de fidelidade dos métodos, das teorias e sobretudo o compromisso com os sujeitos envolvidos, garantindo privacidade e sigilo. Além disso, os métodos corretos garantem a validade e confiabilidade dos resultados obtidos, contribuindo assim para o conhecimento da área.

Nesta seção veremos o conjunto de procedimentos e métodos que utilizamos para contemplar os objetivos propostos na presente pesquisa, perpassando pela definição da pesquisa, os participantes, as técnicas e métodos de coleta e análise dos dados.

#### **4.1. Característica da pesquisa**

O presente estudo possui uma metodologia qualitativa, que tem como objetivo compreender a complexidade e subjetividade dos fenômenos estudados, com o uso de métodos buscam acessar os significados dos fenômenos atribuídos pelos participantes. Segundo Minayo (2010 p. 57) é o que se aplica ao estudo de história, relações e

representações, das crenças, percepções e opiniões, produtos de interpretação que os humanos fazem a respeito de como vivem, constrói suas ferramentas e a si mesmo, como sentem e como pensam. Sendo capazes de incorporar significados e intencionalidade como inerentes aos atos, relações, estruturas sociais e suas transformações. A pesquisa qualitativa visa compreender a lógica interna dos grupos, quanto aos valores culturais e representações, relações entre os indivíduos e entre instituições. Conforme Silva e Menezes (2000, p. 20), “considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números”.

Porém, também possui um caráter exploratório, compreendida desde a etapa de construção do projeto até os procedimentos, escolha do objeto e objetivos, delimitação do problema, construção de hipótese ou pressupostos, e do marco teórico conceitual, da elaboração dos instrumentos da coleta de dados e da exploração do campo, a saber a pesquisa on-line. Na pesquisa com representações sociais exploratórias, faz-se uma articulação metodológica com a teoria do núcleo central inaugurada por Abric (1994), que abordaremos nas linhas que se seguem nessa seção.

Fundamentada na teoria da Memória Coletiva e na Teoria das Representações Sociais, como supracitado. Teoria, método e técnicas são indispensáveis para a investigação social, a capacidade criadora e experiência do pesquisador, vem da imaginação, intuição, ou seja, a criatividade do pesquisador, que corresponde a sua experiência reflexiva, sua capacidade pessoal de análise e síntese teórica, a sua memória intelectual, seu nível de comprometimento com o objeto, sua capacidade de exposição lógica e seus interesses, entendendo que não existe ciência neutra, pois todo o processo de construção teórica é, ao mesmo tempo, uma dialética de subjetivação e de objetivação (MINAYO, 2010).

Segundo Sá (1998), as pesquisas sustentadas pela Teoria das Representações Sociais, sobretudo os pressupostos gerais propostos por Moscovici ([2000] 2015), não se vinculam rigorosamente a nenhum desenho metodológico específico. O método escolhido permite desvelar processos sociais pouco estudados, permitindo a contribuição para novas abordagens, revisão e criação de novos conceitos e categorias. A construção do objeto desta pesquisa baseou-se na consideração do problema que queremos investigar, o que os participantes pensam e elaboram com relação a dependência digital, quais memórias e representações eles se utilizam para interpretar tal fenômeno social. Para isso tentaremos,

a partir da Teoria do núcleo central, identificar o núcleo central da representação social do grupo de participantes, e com base na teoria proposta levantar discussão.

#### **4.2 Local da coleta**

A pesquisa foi realizada na modalidade online, ou seja, um método utilizado de coletar dados por meio da internet, através da aplicação de um questionário do *google forms*, que foi distribuído por transmissão direta no aplicativo de *WhatsApp*, que é um aplicativo que permite, de forma gratuita, enviar para todo o mundo mensagens de texto, e fazer chamadas de voz e de vídeo com privacidade, além de possibilitar enviar imagens, vídeos e documentos em PDF. Foi fundado em 2009 por Brian Acton e Jan Koum, ambos ex-funcionários do *Yahoo*, e está sediada na cidade estadunidense de Santa Clara, na Califórnia. Em 2015, passou a ser utilizado pelo computador, através do navegador *Google Chrome*, e o serviço também foi disponibilizado para usuários dos navegadores *Mozilla Firefox*. Em 2016, Mark Zuckerberg anunciou que o *WhatsApp* alcançou a marca de um bilhão de usuários. E em 2021, tornou obrigatório o compartilhamento de dados do usuário para com o *Facebook* (GlobalWebIndex 2024).

#### **4.3 Coleta de dados**

A fim de contemplar os aspectos éticos para a concretização da pesquisa, uma vez que a mesma se direciona ao estudo com seres humanos, necessita estar em conformidade com a resolução 466/2012, a pesquisa foi submetida à Comissão de Ética e Pesquisa da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, e obteve autorização institucional conforme Parecer Consubstanciado. Em posse da aprovação do CEP/UESB todos os procedimentos foram iniciados com o propósito de cumprir os objetivos recomendados no projeto. Por conseguinte, foi elaborado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) que compunha a primeira página do questionário, garantindo aos participantes o conhecimento sobre o caráter da pesquisa, na qual continha todas as informações primordiais para a compreensão do modo, objetivos, riscos da pesquisa e direito dos participantes. De igual modo, nos comprometendo com o anonimato e sigilo de sua participação. Portanto, para garantir a voluntariedade a pesquisa só dava sequência assim que o participante confirmasse sua aceitação.

Na sequência o questionário dividiu-se em três partes de perguntas. A primeira corresponde a aplicação de uma técnica de associação livre de palavras (TALP), de caráter projetivo que de acordo com Merten (1992) possui em sua gênese elementos constitutivos advindos das compreensões filosóficas de Aristóteles sobre a associação de ideias, através da qual originou-se o que se chama de Teoria Associacionista da Memorização e da fundamentação teórica da psicanálise e a técnica de “livre associação”. Tal técnica foi utilizada por Jung em 1905, com a finalidade de realizar diagnósticos psicológicos acerca da estrutura de personalidade dos indivíduos. Trata-se de um instrumento com 60 palavras estímulos sendo 20 possivelmente “traumáticas” e 40 aleatórias “não traumáticas” que conforme o conteúdo da resposta, o tempo de resposta e ausência de resposta (bloqueio) implicava em indícios de forte conteúdo emocional patológica (COUTINHO, 2005).

A técnica projetiva da TALP (técnica de livre associação de palavras) baseia-se em quatro principais condições de um teste projetivo: estimular; tornar observável; registrar; e, obter a comunicação verbal (MERTEN, 1992). Desde a sua criação até os anos 1980, a TALP era aplicada apenas no âmbito da psicologia clínica, porém verificase a partir deste período que o percurso e objetivos de aplicação desse instrumento foram adaptados para responder às questões colocadas pelas pesquisas na psicologia social por Di Giacomo (1981) e, desde então, vem sendo amplamente utilizado nas pesquisas ancoradas principalmente pela teoria das Representações Sociais (RS), que visa identificar as dimensões latentes destas, por meio da configuração dos elementos que constituem a trama ou rede associativa dos conteúdos evocados em relação a cada estímulo indutor.

Tal técnica apoiou-se sobre um repertório conceitual que concerne ao tipo de investigação aberta, permitindo evidenciar, face a diferentes estímulos, universos semânticos através da saliência dos universos comuns de palavras. O estímulo refere-se diretamente ao objeto investigado, podendo ser verbal (palavra, expressão, ideia, frase, provérbio), não verbal ou icônico (figura, fotografia), além dos tipos acrescentados por De Rosa (2003) como material de vídeo (filme, publicidade), e material sonoro (uma música ou um som). É um instrumento de aplicação rápida, de compreensão fácil com relação às instruções e operacionalidade no manuseio (Coutinho, 2005). Na presente pesquisa, foi solicitado aos participantes que escrevessem as cinco primeiras palavras que vinha a mente, relativas ao termo de evocação que é a “dependência digital”.



Neste estudo presente, a coleta da TALP tem como pergunta de evocação: “Quais as 5 primeiras palavras que vem a sua cabeça quando você pensa em dependência digital?” Em seguida, o questionário apresenta 15 perguntas sociodemográficas, voltadas a traçar o perfil social do participante, bem como o perfil de consumo na internet, jogos e nas redes sociais digitais. Identificamos por meio de perguntas a raça, gênero, condição social, profissão, escolaridade, cidade, modo de uso das tecnologias digitais e suas preferências. Também verificamos se houve aumento ou não de incidência de uso na pandemia, pois parte da população mundial se viu obrigada a se relacionar pelo mundo digital, acelerando um processo já em curso de virtualização. E, por fim, obtivemos a impressão que cada um tem sobre si com relação a dependência digital.

Finalmente, na terceira fase do questionário, disponibilizamos 20 perguntas baseadas no teste desenvolvido por Kimberly Young (2018), pesquisadora da universidade de Pittsburgh (EUA) que avaliam os graus leve, moderado e severo da dependência em internet. Young baseou-se no teste para identificação de Transtorno pelo uso de álcool – AUDIT e adaptou para uso de *internet*. O Internet Addiction Test – IAT (Teste de Dependência de Internet), consiste no único instrumento com estudos validados e publicados para a mensuração dos diferentes graus de dependência. Trata-se de um instrumento com 20 questões objetivas, cada uma com cinco possíveis respostas: 0- Não se aplica, 1- Raramente, 2- Ocasionalmente, 3- Frequentemente, 4- Quase sempre e 5- Sempre.

Os aspectos verificados por meio do IAT são: como a utilização interfere nas atividades cotidianas e no cumprimento de tarefas relevantes; a presença e a frequência das reações agressivas; as questões fisiológicas, que tendem a sofrer alterações, tal como dormir menos do que necessário ou alimentar-se mal; as mudanças nas relações sociais e familiares; a substituição de interações presenciais por relacionamentos virtuais; a ocorrência de sentimentos de ansiedade e de preocupação, quando não se está navegando; entre outros aspectos. Utilizamos este instrumento com as devidas adaptações para uso de redes sociais digitais.

Nós fizemos mais algumas adaptações como modificar o termo “*internet*” pelo termo “mídias sociais digitais”, o termo “não se aplica” para “nunca”, trocamos o termo “ocasionalmente” para “as vezes” e o termo “sempre” para “frequentemente”, e incluímos não sei ou prefiro não responder. Todavia os aspectos a serem verificados foram os mesmos do IAT, que caracteriza o comportamento compulsivo como prejuízos, abstinência, forte desejo, dentre outros.

A contagem de ponto foi proporcional ao IAT, sendo que o termo nunca equivale a 0 pontos, o termo raramente, as vezes e frequentemente tem peso respectivamente 1; 2; 3. Desse modo, o total de pontos vai de 0 a 60, sendo menos que 20 pontos não correspondem ao comportamento sugestivo para dependência, de 21 a 30 pontos equivale a **dependência leve**, 30 a 40 **dependência moderada** e 40 em diante a **dependência severa**.

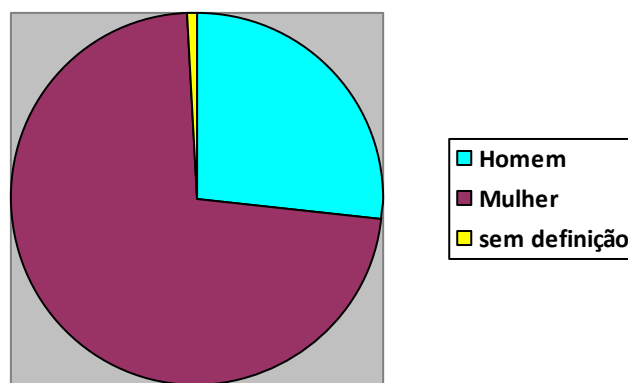
#### 4.4 Perfil dos participantes

Optamos por participantes maiores de 18 anos que são usuários de redes sociais.

##### 4.4.1 Gênero

A primeira questão das perguntas sociodemográficas foi referente ao gênero, pelo qual obtivemos uma significativa participação de mulheres na pesquisa, sendo 79 mulheres, 29 homens e apenas uma pessoa não se definiu.

Gráfico 1 – Gênero dos participantes, 2024.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

##### 4.4.2 Escolaridade

Percebemos aqui que a grande maioria dos participantes teve acesso à educação superior, e em sua maioria compõe um grupo de acadêmicos, que pressupõe que possui mais informação, e um conhecimento de senso comum sobre os fenômenos sociais composto também por conhecimento reificado.

Ensino Médio: 18

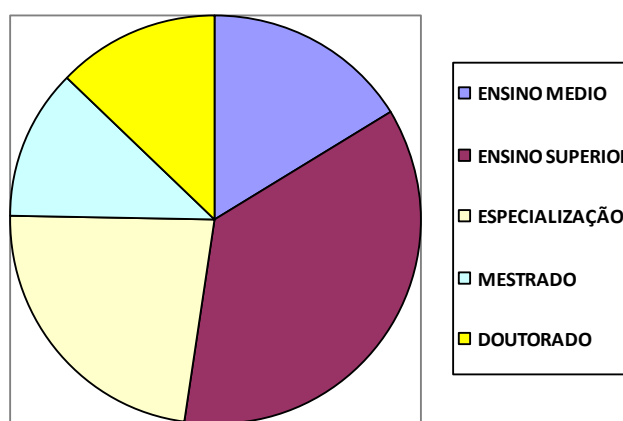
Ensino Superior:39

Especialização: 25

Mestrado: 13

Doutorado: 14

**Gráfico 2 – Escolaridade dos participantes, 2024.**



Fonte: Elaboração própria, 2024.

#### 4.4.3 Profissão

Aqui temos um grupo diverso, que ocupam cargos no setor administrativo, operacional como auxiliar de produção, costureira, na área da engenharia, do direito, área da saúde como psicólogo, fisioterapeuta, nutricionista, bibliotecária, economia, agronomia, setores informais como fotografia, artesã, músico, *coach*, mecânicos, setores públicos como militar e servidor público, além do setor de educação, docentes, estudantes e cargos administrativos pedagógicos, pesquisador etc. Ou sejam um grupo diverso, que ocupa vários lugares sociais, que possui vários grupos de pertencimento e que tem em comum o fato de serem usuários de redes sociais digitais.

#### 4.4.4 Idade dos participantes

Há uma variação significativa de faixa etária do grupo de participantes, todavia, destaca-se o fato que sua maioria é composta por jovens e adultos, entre a geração x e a geração z como supracitados, pessoas que estão vivenciando o processo de transição do

mundo analógico para o digital virtualizado. Assim, a maioria dos participantes conheceu o modo de vida e as relações antes do *smartfone* e das redes sociais digitais.

18 a 24 anos: 20

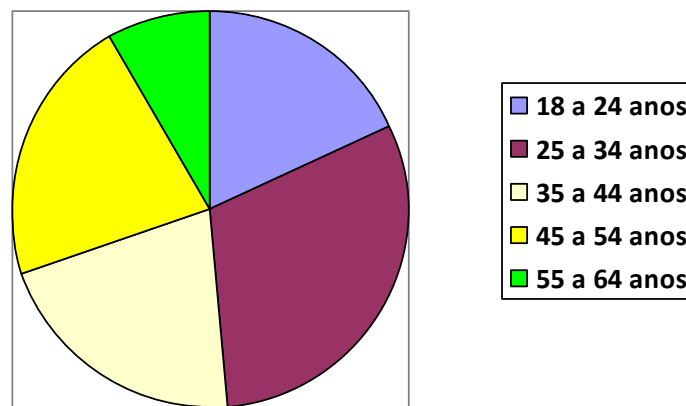
25 a 34 anos: 33

35 a 44 anos: 23

45 a 54 anos: 24

55 a 64 anos :9

**Gráfico 3 – Idade dos participantes, 2024.**



Fonte: Elaboração própria, 2024.

#### 4.4.5 Como se autodeclaram quanto a raça/etnia

Destacamos aqui um grupo heterogêneo, composto por uma variedade racial. Todavia destacamos, que apesar de sermos um país majoritariamente negro, apenas 23 participantes se autodeclaram negro. E a maioria é de brancos, ou seja, por se tratar de um grupo mais acadêmico, observamos que ainda são estes o que tem mais acesso a educação superior. Observamos aqui uma quantidade significativa de pessoas que não se identificaram com nenhuma das etnias aqui apresentadas.

Negra: 23

Branca: 53

Asiática: 1

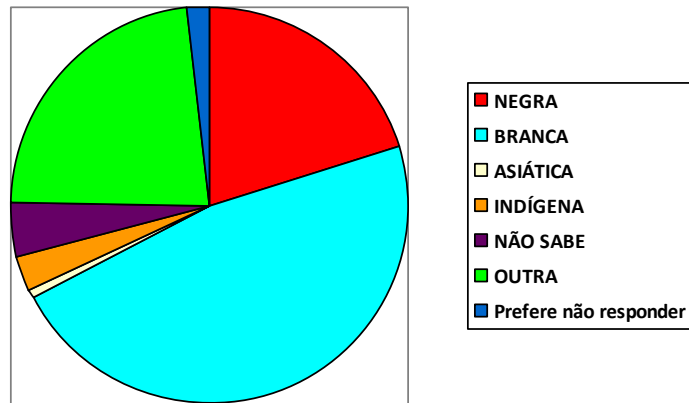
Indígena: 3

Não sabe:5

Outra:25

Prefere não responder:2

**Gráfico 4 – Autodeclaração raça/etnia, 2024.**



Fonte: Elaboração própria, 2024.

#### **4.4.6 Quanto à condição financeira**

Menos e 1 salário-mínimo :6

1 a 2 salários-mínimos:21

2 a 4 salários-mínimos:37

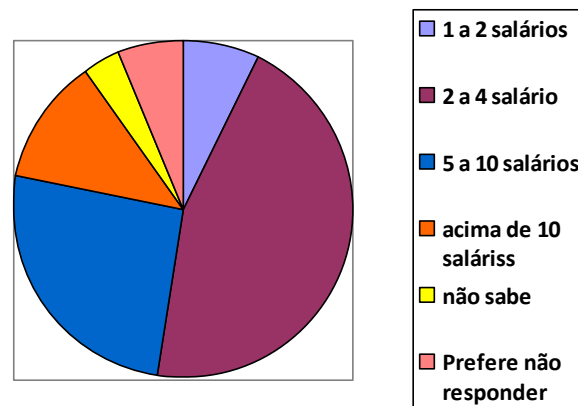
5 a 10 salários-mínimos:21

Acima de 10 salários: 10

Não sabe:3

Prefere não responder:5

**Gráfico 5 – Condição financeira, 2024.**



Fonte: Elaboração própria, 2024.

#### **4.4.7 Sobre os diagnósticos declarados dos participantes**

Ansiedade:35

Pânico: 1

Depressão: 10

TDAH: 9

Bruxismo :1

TPM: 1

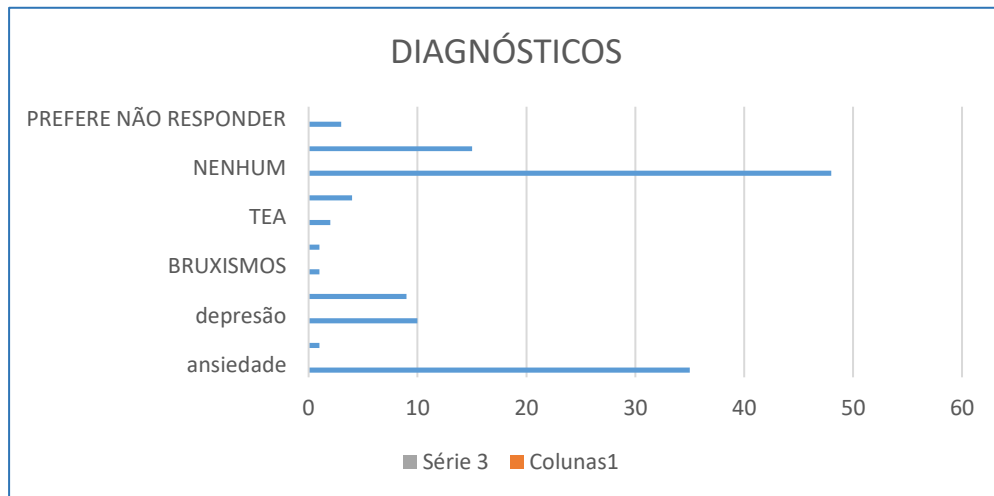
TEA: 2

Transtorno bipolar:4

Nenhum: 48

Não sei: 15

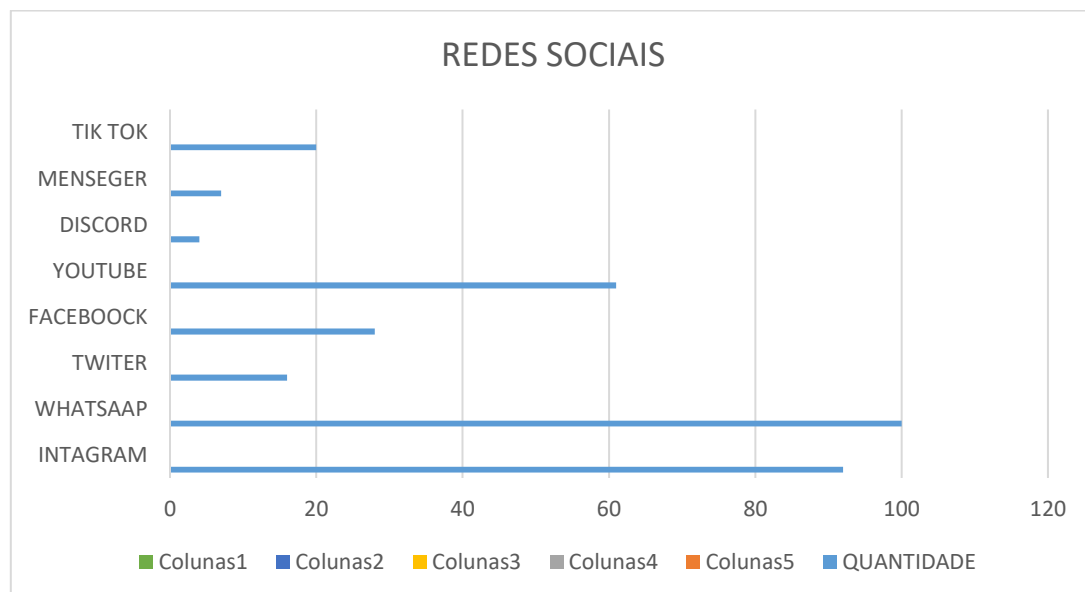
Prefere não responder:3

**Gráfico 6 – Diagnósticos dos participantes, 2024.**

Fonte: Elaboração própria, 2024.

Acerca dos possíveis transtornos psiquiátricos, a maioria afirma não possuir nenhum diagnóstico, isso não significa necessariamente que não possuem, mas que não receberam tal avaliação médica. Sobre os diagnósticos afirmados, destaca-se a ansiedade, com um número significativo, e depois a depressão.

#### 4.4.8 Sobre as redes sociais digitais mais usadas

**Gráfico 7 – Uso de redes digitais, 2024.**

Fonte: Elaboração própria, 2024.

#### 4.4.9 Aumento de uso na pandemia

Aumento o uso de internet 86

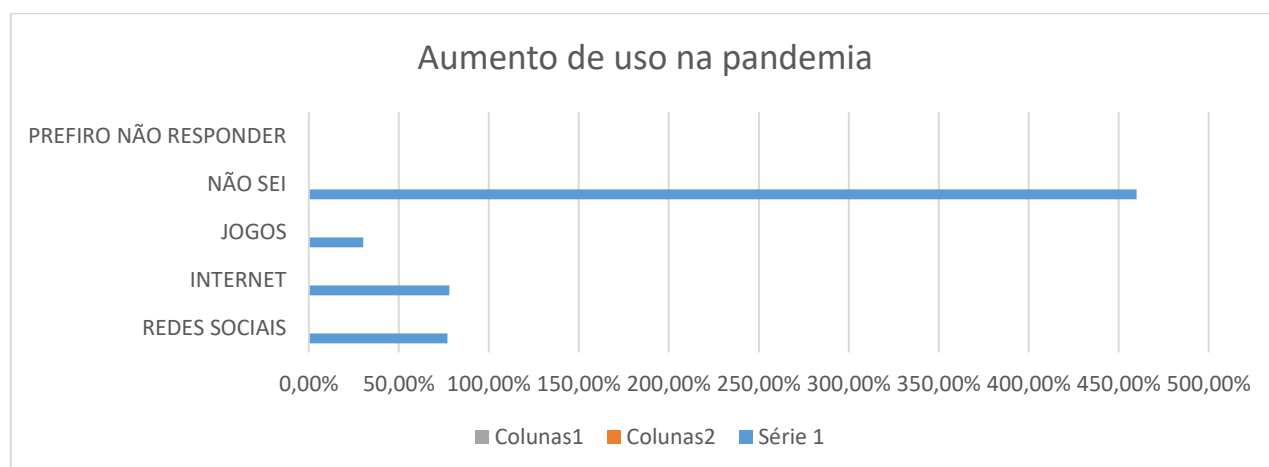
Aumentou o uso de redes sociais 61

Uso de jogos 34

Não sabem 5

Prefere não responder 2

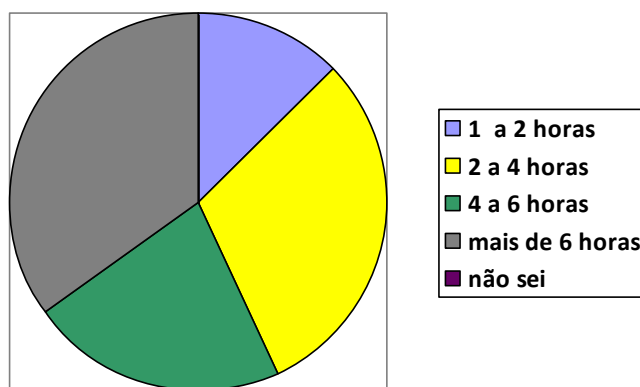
**Gráfico 8 – Aumento de uso na pandemia, 2024.**



Fonte: Elaboração própria, 2024.

#### 4.4.10 Média diária de horas de uso de *internet*

**Gráfico 9 – Média de horas de uso da *internet*, 2024.**

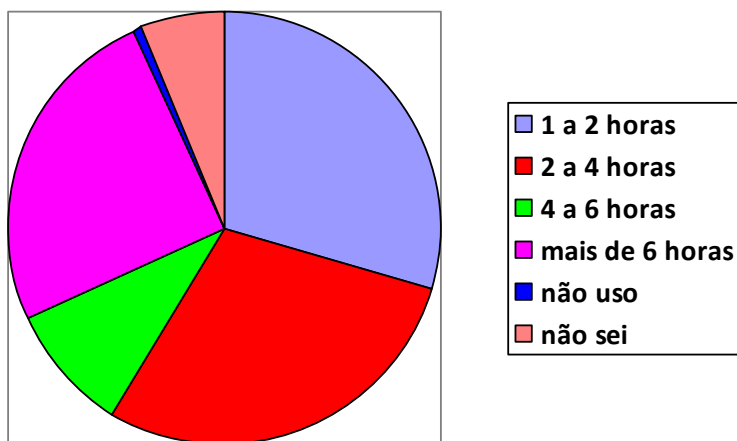


Fonte: Elaboração própria, 2024.



#### 4.4.11 Média de horas de uso de redes sociais por dia

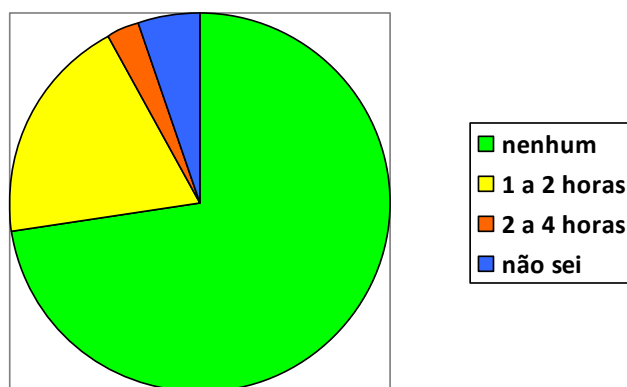
Gráfico 10 – Média diária de uso das redes sociais, 2024.



HORAS	1 a 2 horas	2 a 4 horas	4 a 6 horas	Mais de 6 h	Não uso	Não sei
Nº de participantes	34	34	11	29	1	7

#### 4.4.12 Média diária de jogos online

Gráfico 11 – Média diária de uso de jogos online, 2024.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

HORAS	Nenhum	1 a 2 horas	2 a 4 horas	Não sei
Nº de participantes	82	22	3	6

#### 4.4.13 O que os participantes mais consomem

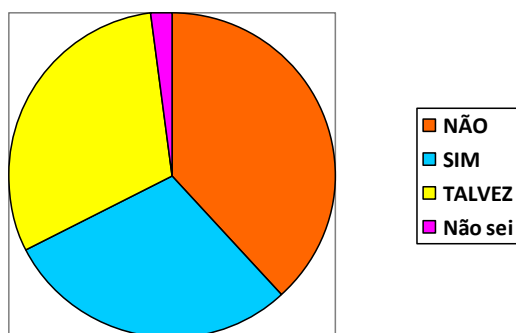
**Quadro 1 – Conteúdos que mais consomem na *internet*, 2024.**

Beleza	30
Profissional	61
Cinema	27
TV	29
Músicas	57
Entretenimento	66
Informação	62
Esporte	13
Política	23
Conhecimento	63
Dicas	20
Espiritualidade	1
Artesanato	1
Saúde	1
Não sei	1

Fonte: Elaboração própria, 2024.

#### 4.4.14 Os participantes consideram-se dependentes digitais

**Gráfico 12 – Consideram-se dependentes digitais, 2024.**



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Não	Sim	Talvez	Não sei
41	32	33	2

Ou seja, a maioria dos participantes, segundo suas respostas, não se considera dependente, cerca de 37%. E apenas 32 participantes (30%) responderam afirmativamente sobre sua dependência digital.

#### 4.5 Método de análise dos dados

Para avaliar a primeira parte do questionário, a TALP, faremos uso também de recursos de *software* EVOC – *Ensemble de programmes permettant l'analyse des evocations*. O EVOC foi desenvolvido por um grupo de *Axi-en-Provence*, liderado por Jean-Claude Abric para apreender e analisar a estrutura das representações sociais, por meio de análise de respostas da técnica de evocação a partir de um termo indutor, com a finalidade de levantar no grupo de participantes estudado as representações construídas sobre o termo, que na presente pesquisa é “dependência digital”. O EVOC, portanto, é de um conjunto de programas articulados que realiza análise lexical, através de estatísticas clássicas e multivariadas, permitindo a relação entre as palavras identificadas na produção de textual com várias categorias evidenciadas. A partir do *software* é possível conferir objetividade dos resultados ao possibilitar a codificação dos dados, ordenamento, estruturação, recuperação e visualização (CAMARGO; JUSTO, 2013; REIS *et al.*, 2013).

A organização das respostas feita pelo *software* possibilita a análise da evocação, através de uma análise prototípica, com base na frequência e ordem de aparição dos termos produzidos identificará as características estruturais e de organização das representações sociais, ao cruzá-los podemos identificar a relevância dos elementos que se associa ao termo indutor, os resultados são organizados em quadrantes estruturados em dois eixos, o vertical – que corresponde à frequência de evocações das palavras e o eixo horizontal que corresponde à ordem das evocações. Sendo que o primeiro quadrante corresponde as palavras primeiramente evocadas e com maior frequência, formando o possível núcleo central refletindo a estabilidade, coerência e consensualidade das representações sociais, refletindo as condições sócio-históricas e valores do grupo.

Os demais quadrantes constituem o sistema periférico, sendo este evolutivo e sensível ao contexto imediato, que permite a integração das experiência e histórias individuais e dá suporte as contradições e heterogeneidade do grupo, sendo o segundo quadrante direito, denominado primeira periferia, que podem progredir para o núcleo central, já os demais quadrantes são compostos por elementos de contraste ou reforço do conteúdo do primeiro quadrante, todos os elementos são fundamentais para possibilitar a compreensão da concepção das representações sociais. Dito isso, a análise da TALP captura o sistema de categorização dos participantes, sendo que todos os elementos são fundamentais para captar o sistema de categorização utilizado pelos participantes e para compreensão da composição global das representações do grupo (SÁ, 2015).

Para identificação da conexão entre os termos aplica-se a técnica de análise de similitude aos resultados da análise prévia das evocações, depois de adequar o *corpus* dos dados para o EVOC e realizar as devidas agregações semânticas com os termos similares, é possível obter o resultado na análise de evocação, bem como realizar a análise de palavras principais e uma análise de categorias, agrupados por semelhanças.

Com as demais respostas obtidas no questionário, organizamos e preparamos os dados e, com ajuda da própria ferramenta de *google forms*, que fornece a ferramenta de categorização feita em uma planilha de *excel*, separando as perguntas do questionários e as respectivas repostas que nos possibilita identificar as informações e conteúdos ali apresentados, que por meio de uma leitura flutuante podemos separar em conformidade aos objetivos da pesquisa e as discussões teóricas aqui apresentadas, codificando em números as respostas mais relevantes que se aproxima das memórias e representações sociais sobre dependência digital de forma a facilitar a identificação os elementos do *corpus* para análise. E assim, na próxima seção iremos fazer uma análise dos dados coletados correspondendo as teorias aqui apresentadas.

## 5 RELAÇÃO SER HUMANO E O VIRTUAL NO OLHAR DO USUÁRIO

Nenhuma mente está livre dos efeitos de condicionamentos anteriores que lhe são impostos por suas representações, linguagem e cultura. (MOSCOVICI, [2000] 2015, p.35).

Nossa consciência habita em um “espaço virtual” que é a nossa mente, onde encontramos representações do mundo, memória e nossa auto narrativa. Por isso o apego ao mundo digital, pois é abstrato e intangível, nos leva a um espaço similar a nossa mente. Assim também, consideramos que a constituição de subjetividade dos sujeitos tem um enlaçamento com a cultura e o comportamento e representações dos sujeitos refletem a cultura do seu tempo, como supracitado, compõem uma sociedade do narcisismo, do espetáculo, do desempenho, das relações líquidas, hedonista e imediatista, que não sabe conviver com seus próprios vazios, e que busca forjar a própria imagem.

Não obstante, nesta seção apresentamos os resultados da pesquisa de natureza qualitativa, a partir do qual os participantes evocarão em suas mentes suas representações sociais e memórias acerca do objeto de estudo em questão. De modo que destacamos algumas categorias encontradas nos resultados que evidencia o conjunto de significados que emergiram dos dados, e concomitantemente levantamos uma discussão teórica analítica destes em consonância às leituras e os arcabouços teóricos aqui apresentados nas seções anteriores.

### 5.1 Resultado de teste de dependência digital

Do total de 109 participantes, segundo o teste de 20 questões adaptadas, 58,7% apresentaram algum grau de dependência. Sendo 34 participantes com dependência leve, 17 participantes com dependência moderada e 13 participantes com dependência severa.

Vale lembrar que na segunda parte das perguntas do questionário sociodemográfico 37% participantes não se considerava dependente e apenas 30% consideravam-se dependente digital. O que indica que os resultados do teste não correspondem à autopercepção que os participantes têm sobre si mesmo no que diz respeito a sua condição de possível dependência digital.

É importante ressaltar que a dependência digital faz parte da categoria de dependência comportamental, como dependência a jogos, pornografia, sexo etc. Como

supracitado, a categoria para definir uma dependência comportamental diz respeito aos prejuízos sociais, físicos e emocionais. Por conseguinte, as perguntas elaboradas nos questionários levaram em consideração os mesmos critérios para dependência química. Considerando que no comportamento compulsivo algumas pessoas não conseguem se autorregular diante do prazer que o uso das tecnologias proporciona e faz uso abusivo destas.

Assim, buscamos identificar a frequência e modo de uso, como por exemplo fazer uso de forma constante, ou verificar as redes antes de fazer qualquer outra coisa (pergunta 7) e um desejo forte desejo (pergunta 11). A pergunta 12 refere-se à dependência propriamente dita, quando ele receia ter uma vida infeliz, vazia sem as redes. Buscamos identificar a fantasia e elaboração de formas de uso (pergunta15) na qual se preocupa ou fantasia com conteúdo da rede. Característica de tolerância e a necessidade de aumento do consumo, em que ele tenta reduzir o tempo de uso e não consegue (pergunta 17) e tenta esconder a quantidade de uso (pergunta p 18). As consequências negativas pelo qual o consumo como prioridade em detrimento aos prejuízos (pergunta 2, 6 e 8) característica de negligência nos trabalhos e estudos, (pergunta 5), queixa das pessoas sobre o uso excessivo deles, prejuízo de sono (pergunta14), questionamento das famílias e amigos sobre o uso (pergunta16). Troca atividade antes prazerosas (pergunta 3). A irritabilidade da possibilidade de abstinência, ou ficar sem acesso, é observada na pergunta 9, sobre atitude defensiva quando questionado sobre o uso (pergunta 13). Na pergunta 4 perguntamos a frequência com que os usuários estabelecem relações com outros usuários. A pergunta 10 diz respeito ao alívio provocado pelo uso, e a 20 por sentir-se deprimido (a), instável ou nervoso (a) quando não está online e isso desaparece quando volta a estar *online*.

## **5.2 Análise da TALP**

Vale ressaltar que antes de realizar a análise no *software* EVOC, os dados obtidos na primeira parte do questionário online passaram por adequações de organização e estrutura para obter a eficácia necessária, e para isso foram realizadas agregações semânticas dos termos sinônimos ou que possuíam sentidos comuns. Segue na tabela abaixo tal aproximação.

## Quadro 2 - Aproximação semântica para a análise da TALP

<b>Dependência</b>	Vício
<b>Isolamento</b>	Antissocial; falta de comunicação; distanciamento; solidão; distância; diminuição de socialização; silêncio.
<b>Tecnologia</b>	Celular; <i>notebook</i> ; pc; tablet; tv; digital; foto.
<b>Tempo</b>	Redução temporal; horas; perda de tempo; mexer no celular o tempo todo; <i>timeline</i> ; tempo de tela.
<b>Redes Sociais</b>	<i>Facebook</i> ; <i>Instagram</i> ; <i>TikTok</i>
<b>Desatenção</b>	Desconcentração; desfoque
<b>Patologia</b>	Doença; problema de saúde; adoecimento; insanidade
<b>Comunicação</b>	Informação; notícias; propaganda; cocriação
<b>Conexão</b>	Interação; contato; interação; inclusão; convívio; relacionamento; conectividade
<b>Consumo</b>	Uso; mercadoria; algoritmo; utilização
<b>Procrastinação</b>	Improdutividade; preguiça
<b>Jogo</b>	Videogame
<b>Compulsão</b>	Excesso; fixação; imoderado; descontrole; apego
<b>Fuga</b>	Fuga da realidade; desconexão; ausência; refúgio; irrealidade; escapismo
<b>Segurança</b>	Proteção; legislação; sigilo
<b>Entretenimento</b>	Distrair; diversão; distração
<b>Sujeição</b>	Alienação; dominação; domínio; presa; controle; zumbi; prisão
<b>Influência</b>	<i>Influencer</i> ; parecer; artificial; comparação
<b>Falta</b>	Vazio; Falta de afeto; baixo autoestima; carência
<b>Prejuízo</b>	Dano emocional; problema; dificuldade de aprendizado; danos; perda
<b>Perigo</b>	Perigoso; risco; golpe; <i>ciberbuling</i>
<b>Alívio</b>	Cansaço; estresse; sofrimento; alívio de tensão; reconfortante
<b>Insegurança</b>	Medo; pânico; desconfiança
<b>Benefícios</b>	Ganhos; cursos digitais; investimentos
<b>Praticidade</b>	Rapidez; agilidade; facilidade; acessibilidade
<b>Conhecimento</b>	Estudo; pesquisa
<b>Liberdade</b>	Vive a vida que quer
<b>Prazer</b>	Serotonina; dopamina
<b>Desatenção</b>	Falta de atenção; falta de concentração; desfoque
<b>Necessidade</b>	Precisa; essencial; solução; rotina; adequação; obrigatoriedade
<b>Irritabilidade</b>	Irritação; mau humor

Fonte: Elaboração própria, 2024.

Em seguida à aproximação semântica do *corpus* da pesquisa, os dados foram aplicados ao *software* para análise estatística e interpretação, que estabeleceu um ponto de corte para a frequência mínima, organizando em função de hierarquias subjacentes à frequência e à ordem de evocação, seguindo aos seguintes passos: **Lexique**, que cria um

vocabulário léxico para as evocações tabuladas, e em seguida é feita uma triagem das evocações colocando-as em forma alfabética através do *Trievoc* e possíveis correções no *Nettoie*. O *ragmot* calcula a frequência e distribuição de cada palavra, *listvoc* lista as palavras, *aidecat* analisa a ocorrência de palavras com mais frequência e *Rangrfq* faz a montagem do núcleo central das periferias e do gráfico x ordem média da evocação de frequência.

Desta forma, podemos obter o quadro de quatro quadrantes, o qual o primeiro da esquerda corresponde ao possível núcleo central da representação social que o grupo de participantes tem sobre o termo de evocação que foi a “dependência digital”, ou seja, o que estes participantes de forma consensual organizada e estruturada, acredita e tem como informação e conhecimento acerca do fenômeno estudado. Enquanto o primeiro quadrante representa a significação e organização desta representação social, os demais quadrantes correspondem os elementos periféricos, que são mais flexíveis, diversificado, e denota a individualidade da representação, sendo o último quadrante, o segundo a esquerda, o que possui os elementos de contraste.

Assim, os resultados da análise do EVOC podem ser observados nos quadros abaixo. Podemos verificar que obtivemos na primeira TALP uma frequência mínima de 5 e uma frequência média de 17 evocações, e uma classificação intermediária de 2,5. E na segunda TALP observamos menos consistência e mais contrastes das representações, como frequência mínima 4, frequência intermediária 11 e frequência média de 2,7. Não obtendo, portanto, um único termo como possível núcleo central.



**Quadro 3 - Quadrantes de distribuição das evocações livres que expressa as representações sociais sobre dependência digital, 2024.**

	OME 2,5	OME 2,5
F $\geq$ 17	DEPENDÊNCIA	Ansiedade Isolamento Redes-sociais Tecnologia Tempo
F $\Rightarrow$ 5= >16	Carência Desatenção Insegurança	Comunicação Conhecimento Depressão Fuga Insônia Internet Jogos Mídia Patologia Prazer

Fonte: Resultado da análise lexográfica com base no *software* EVOC.

### 5.2.1 Núcleo central

As representações sociais também são impactadas pelo modo de vida digitalizado, principalmente pelas redes sociais, que é espaço de compartilhamento de conhecimentos e ideias sobretudo. Para Moscovici (2006, p. 79) o ciberespaço é em si mesmo a raiz de uma nova representação social que se difunde no fluxo da vida e, talvez, de uma outra maneira de se representar, ou de uma outra “espécie” de representação”. Na presente pesquisa, o grupo de participante não é heterogêneo e, portanto, faz parte de vários outros grupos de pertença, ainda sim, foi possível identificar a representação social que estes têm acerca do fenômeno social aqui estudado.

Aqui, confirmamos, a partir do que foi posto nas seções anteriores, que as representações sociais circulam no funcionamento do pensamento do cotidiano das relações coletivas, habitando na esfera do senso comum, de acordo com a cultura e da necessidade de nomear e tornar familiar um fenômeno social. Como vimos nos quadros acima, na primeira TALP, ao solicitarmos que os participantes escrevessem o que vem em suas mentes, ou o que eles entendem por “dependência digital” obtivemos a palavra **dependência** como principal representação social do grupo. Lembrando que os termos

passaram por agregações semânticas, e optamos por substituir o termo vício por dependência, uma vez que aquele traz uma conotação moralista que coloca o sujeito como agente ativo e consciente do comportamento, quando entendemos que muitas vezes tal comportamento é inconsciente e ao desenvolvê-lo o sujeito se torna passivo do sintoma, precisando muitas vezes de ajuda externa para controlar o comportamento.

Se, na perspectiva médica do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-IV), a dependência é um conjunto de sintomas característicos de uma pessoa que mantém um comportamento de uso de forma compulsiva em detrimento dos prejuízos físicos, psicológicos e sociais que lhe causam, para a psicanálise também a dependência é uma repetição de um sintoma, porém não se trata apenas de um desejo para mera satisfação, mas sobretudo estar no campo da necessidade, que se impõe sobre o sujeito. O comportamento ou uso na dependência passa a ser central na vida do sujeito, de modo que outras fontes de prazeres se tornam secundárias e ineficazes, e por não saber recusar a essa satisfação os sujeitos vê-se escravo.

Podemos inferir que a maioria dos participantes desta pesquisa validam esse conceito de dependência, interpretando-o a partir dos conhecimentos consensuais preexistentes do discurso patológico, ou mesmo da epistemologia do termo dependência como algo que o ser humano não consegue ter controle. Pois, devemos recordar que a representação possui um valor funcional para compreensão do mundo social, uma vez que as novas representações se inscrevem em um sistema de representações já preexistentes, que por sua vez servem como referência para classificação, comparação e categorização de um novo objeto, que agora passa a ser familiar e, portanto, passivo de compreensão, e para Moscovici (2005) é feito por dois processos fundamentais.

O primeiro, a objetivação, que é resultante da reprodução um conceito em uma imagem que o grupo faz de forma consensual sobre o fenômeno, assim eles selecionam o entendimento sobre o termo evocado conhecimento anteriores, memórias, imagens, ideias, valores culturais etc. E descontextualiza para mais tarde transformá-lo. O grupo tende a naturalizar o elemento que no caso da presente pesquisa é o fenômeno da dependência digital e, por fim, construir um núcleo figurativo do termo.

O outro processo fundamental para construção das representações sociais é a ancoragem, por meio do qual os participantes da pesquisa que transformaram algo estranho, classificando e dando nome. Esse reajuste ocorreu para se enquadrar em uma categoria conhecida, no caso o termo dependência. Assim, a partir das referências que os participantes têm da sua realidade foi realizado um enraizamento de uma representação

em uma rede de significados articulados e hierarquizados, e o termo estranho “dependência digital” passa a ter um sentido e um nome simplificado de dependência.

Deste modo, a Teoria das Representações Sociais se caracteriza pelo estudo do campo da realidade, e a função de duplicar um sentido por uma figura, dar materialidade a um objeto abstrato e naturalizá-lo é chamado de objetivação. Enquanto a função de duplicar uma figura por um sentido, fornecendo um contexto inteligível e interpretando-o é chamado de ancoragem. Pois para compreender a origem de qualquer representação social vem da intuição e convicção básica de um grupo, que responde o propósito de transformar o não familiar em familiar. Uma vez que novos fenômenos aparecem na sociedade por meio de novas descobertas, teorias, fatos sociais e as novas tecnologias, como no caso do objeto de estudo aqui proposto, os universos reificados - da ciência, e consensual - do senso comum, atual simultaneamente para moldar e interpretar a realidade (SÁ, 2015).

Como supracitado nas seções anteriores, as representações sociais são o estudo dos processos pelos quais os indivíduos constroem e interpretam seu mundo, integrando dimensões sociais, culturais, histórico e sobretudo de caráter psicossocial, articulando elementos afetivos, mentais e sociais à cognição, linguagem e comunicação, sem desconsiderar as relações e as realidades materiais dos sujeitos (JODELET, 1998). As respostas consensuais encontradas na aplicação do TALP desta pesquisa são resultantes do atravessamento das várias dimensões que compõem os sujeitos e seu grupo, portanto ter o termo dependência é afirmativa de que este fenômeno existe e atravessa a realidade destes sujeitos. Os outros termos encontrados como elementos periféricos corroboram com tal perspectiva, pois não se posicionam como negativas, mas sim como elementos que dão sustentação para o fenômeno de dependência digital.

Todavia, para Abric (1998), principal criador da Teoria do Núcleo Central, as representações não são apenas reflexo da realidade, mas são organizações significantes, que funcionam como um sistema de interpretação da realidade resultante das relações do humano entre si e o mundo que determinarão suas ações, antecipações e expectativas. Seria, portanto, um sistema de pre-codificação da realidade que responde, como supracitado, as funções de saber, identitária, de orientação e justificativa de ações.

Toda representação social se organiza, segundo Abric (1998) em torno do núcleo central que assume as funções geradoras e organizadoras. Uma vez que é o elemento pelo qual se cria e transforma e dá sentido, unindo entre si os demais elementos, e unificando e estabilizando a representação social de um determinado fenômeno social. Ao seu redor

se organiza os elementos periféricos, mais flexíveis, que concretizam e defende o núcleo central, além de regular garantindo seu caráter móvel e evolutivo, onde poderão aparecer e ser tolerada as contradições. De modo que as representações sociais e seus componentes (núcleo central e elementos periféricos) compõe um sistema central determinado que define a homogeneidade do grupo, e um sistema periférico cuja determinação recebe influências mais contextualizadas e idiossincráticas dos indivíduos, permitindo o caráter heterogêneo do grupo.

O núcleo central possui propriedade qualitativas e quantitativas. Sendo a primeira o valor simbólico dos elementos em relação ao objeto representado e o poder associativo que eles apresentam. Já as propriedades quantitativas são a frequência que os rótulos verbais de conexão aparecem no discurso espontâneo e a conexidade dos diferentes elementos. A abordagem do núcleo central, por sua ênfase experimental, preocupa-se com a explicitação de conceitos, proposições teóricas e operações metodológicas, e trazendo grandes contribuições ao campo da teoria das representações sociais como uma teoria complementar relevante (SÁ, 2015).

No presente estudo, o possível núcleo central identificado por meio do EVOC foi resultado de um processo de construção simbólica feito pelos participantes de forma consensual de um saber sobre o fenômeno para torná-lo familiar e poder interpretá-lo diante da realidade que os circunscreve. O termo em questão, **dependência**, não foi a palavra mais evocada, apesar de ser em maioria a primeira na ordem de aparição, com 47 evocações. Mas em quantidade, ficou atrás apenas da palavra **tecnologia** com 57 aparições secundárias. Lembrando que este termo resultou da aproximação semântica com diversas ferramentas tecnológicas como computador, celular, *tablet*, tela, tv etc. E o termo dependência foi agregado ao termo vício, que possui uma vertente mais moralista de um hábito, e tem como característica a preservação da capacidade perceber os prejuízos e conseguir parar sem se tornar escravo.

Também é possível identificar nos dados da pesquisa analisados pelo EVOC que na TALP há poucos elementos contraditórios, o que significa que o possível núcleo central se encontra estável e insensível a modificações. Abric (1998) afirma que é possível identificar três tipos de transformações em uma representação social; a transformação resistente, em que os elementos estranhos aparecem somente nos elementos periféricos, como nesta pesquisa. Há também a transformação progressiva da representação, quando se integram aos esquemas no núcleo central e fundem-se e, por fim, a transformação brutal, quando as práticas atacam diretamente o significado central da representação.

Por sua vez, o núcleo central encontrado é um modo simplificado de compreensão sobre o tema. Como já foi discutido o termo **dependência digital** é mais abrangente, pois se refere a um tipo de dependência comportamental, não química, relativo a um desejo intenso e disfuncional de estar sempre online, acompanhado de prejuízos psicossociais. Alguns teóricos referem-se como um transtorno do espectro impulsivo-compulsivo envolvendo padrões de uso, com presença de uso excessivo, sintomas de abstinência, tolerância e resultados negativos. Outros teóricos podem considerar como uma síndrome adictiva. E há ainda aqueles que não aprovam o conceito de dependência digital e defende o abandono do termo dependência digital, pois os meios digitais só são a fonte dos produtos que causam dependência (jogos, pornografia, redes sociais) seria como dizer que alguém pode ficar dependente da garrafa e não do álcool (KUSS; PONTES, 2019).

A verdade é que o conceito de dependência digital é muito heterogêneo, pois se refere a muitos comportamentos diferentes. Sabemos que o espaço digital oferece vários produtos de satisfação: informação, entretenimento, conveniências, pornografia, jogos, compras, relacionamentos etc. Podemos confundir engajamento excessivo em passatempos *online* com dependência digital. Portanto devemos ter muito cuidado no uso do conceito. É necessário também distinguir a dependência nos meios que dão acesso ao uso das mídias digitais e dependência digital. Porque para além da manifestação dos sintomas, quando o sujeito está dependente do universo virtual, ele não só precisa dele para fazer uso dos comportamentos compulsivos, mas precisa do espaço virtual para suportar existir. Deste modo, o escapismo que o mundo virtual oferece permite que os sujeitos esqueçam ou amenizem as dificuldades de existir no mundo material e seus conflitos internos. Vale ressaltar aqui, que ao falarmos de representação sociais estamos *falando* também de memória coletiva, mas especificamente de quadros sociais da memória.

Todo sistema de classificação, todas as imagens e todas as descrições que circulam dentro de uma sociedade, mesmo as descrições científicas, implicam um elo de prévios sistemas e imagens, uma estratificação da memória coletiva e uma reprodução da linguagem, que invariavelmente reflete um conhecimento anterior e que quebra as amarras da informação presente. (MOSCOVICI, [2000] 2015).

Na presente pesquisa, os participantes fazem parte de um grupo de usuários de um mesmo aplicativo *Whatsapp*. Apesar de não ser um grupo de pertença coeso e ligado por memória afetiva, eles pensam em comum alguns aspectos da vida social e se identificam com ele, cada um com seu ponto de vista a partir dos vários grupos de pertencimento,

mas compondo uma memória coletiva comum sobre si. Pois as redes sociais são lugares de quadros sociais, que são feitos por meio de categorias gerais de tempo espaço e linguagem, constituindo as lentes por meio dos quais vê o mundo passado e presente. Os primeiros participantes faziam parte da rede de relacionamento da pesquisadora, e estes passaram o link do questionário online para outros grupos de pertença, juntando vários grupos na mesma pesquisa. Portanto o resultado das representações sociais encontradas foi fruto das memórias e representações do que estes têm sobre a dependência digital. Pois memória para Halbwachs ([1950] 1990) é reconhecimento, impressões, e modo de interpretações sobre a vida o passado e os fenômenos, por meio de quadros sociais de memórias dos grupos dos quais pertencemos.

Esta reconstrução se opera a partir dos dados ou de noções comuns que se encontra tanto no nosso espírito como no dos outros, porque eles passam incessantemente deste para aquele e reciprocamente, o que só é possível se fizeram e continuam a fazer parte de uma mesma sociedade. Somente assim podemos compreender que uma lembrança possa ser ao mesmo tempo reconhecida e reconstruída. (HALBWACHS, [1950]1990, p. 34).

Assim, a memória de algo será reconstruída a partir da necessidade do presente, nos colocando no ponto de vista de um ou mais grupos e nos situarmos em uma ou mais correntes de pensamento coletivo. Devemos lembrar a premissa citada deste trabalho, que “nunca estamos só”, mesmo não fatos em que estávamos sozinho, ao reconstruir a memória, nos utilizamos de memória coletiva, as noções de imagens feitas pelo coletivo cobrem as lembranças individuais, e cada memória individual é um ponto de vista da memórias coletivas, que pode mudar conforme os lugares que ocupamos e as relações, pois para Halbwachs ([1950]1990 p. 71) toda memória é dinâmica, assim como as representações sociais, visto que reconstruir memória é lembrar do passado com ajuda dos dados emprestados do presente, ou seja, de representações.

### **5.3 Categorias de análise**

Ao analisar os termos presentes nos quadrantes do TALP podemos verificar, para além do consenso do termo dependência, termos que manifestam a ambivalência do fenômeno, tanto no núcleo central como os periféricos, e termos que possuem

semelhanças conceituais das quais podemos organizar por categorias de significantes, que descreveremos nas linhas que se segue.

### 5.3.1 Ansiedade, depressão e outras patologias

Durante a discussão teórica aqui levantada, vimos que vários autores, ao fazerem uma análise da sociedade contemporânea digitalizada, apontaram como consequência do novo modo de vida o sofrimento psicológico manifesto em forma de patologias como ansiedade e depressão. Além do termo representante do possível núcleo central **dependência**, a pesquisa apontou as palavras que compõem os elementos periféricos do núcleo central.

Destacamos aqui o terceiro termo mais evocado, que foi **ansiedade**, que aparece logo no segundo quadrante, próximo ao núcleo central, com 30 evocações. Na presente pesquisa 32,1 % dos participantes da pesquisa afirmaram ter recebido o diagnóstico de ansiedade, 9,2 % um diagnóstico de depressão e 8,3 % possuem diagnóstico de TDAH, dentre outros transtornos. Vale ressaltar que aqui nos referimos a quem possui diagnóstico, mas não o ter, não implica que a pessoa está descartada de possui o transtorno, pois ela pode não ter buscado ou tido acesso a essa avaliação.

Ansiedade pode ser interpretada aqui seja como uma emoção ou referindo-se a um adoecimento, um transtorno psiquiátrico. No dicionário pode ter várias definições, como aflição, angústia, perturbação de espírito etc. Tal sentimento pode ser importante para estimular os indivíduos para ação, porém excesso de ansiedade ou a incapacidade em gerenciá-la pode tornar-se patológico, desenvolvendo transtornos de ansiedade que causa sofrimento, incapacita os sujeitos e produz prejuízos psicossociais. Eles manifestam de forma psicológica com medos e preocupações exagerados, sensações ruins, pensamentos negativos e intrusivos, irritabilidade, tensão muscular, dificuldade de concentração, cansaço constante e alteração de sono, e manifestações físicas como tensão muscular, alteração de sono e de apetite, taquicardia, sudorese tontura e outros. A etiologia dessa resposta exacerbada a ansiedade ainda não é bem esclarecida e, dessa maneira, necessita-se de mais estudos para avaliar o assunto. Apesar disso, sabe-se que fatores ambientais, genéticos e fisiológicos podem estar relacionados à patogênese (DSM-5, 2014).

Os dados da Organização Mundial de Saúde (OMS) apontam que o Brasil é o país com o maior número de pessoas ansiosas: 9,3% da população. Há também um enorme alerta sobre a saúde mental dos brasileiros, já que uma em cada quatro pessoas no país

sofrerá com algum transtorno mental ao longo da vida. Outro levantamento, feito pela Vittude, (plataforma *online* voltada para a saúde mental e trabalho), aponta que 37% das pessoas estão com estresse extremamente severo, enquanto 59% se encontram em estado máximo de depressão e a ansiedade atinge níveis mais altos, chegando a 63% (CNS, 2023).

Outro termo correspondente nos resultados encontrados, que se refere a doença é a palavra **depressão**, com 11 vocações no terceiro quadrante do TALP 1, e 11 evocações no segundo quadrante do TALP 2. A depressão é outra doença mental muito comum no Brasil e em todo o mundo, estima-se que mais de 300 milhões de pessoas, de todas as idades, sofram com esse transtorno. É a principal causa de incapacidade em todo o mundo e contribui de forma importante para a carga global de doenças.

Caracterizada sobretudo pela tristeza profunda, falta de energia e motivação, baixa autoestima, desânimo e pessimismo. É um transtorno comum, mas sério, causada por uma combinação de fatores genéticos, biológicos, ambientais e psicológicos, que interfere na vida diária, capacidade de trabalhar, dormir, estudar, comer e aproveitar a vida. A condição é diferente das flutuações usuais de humor e das respostas emocionais de curta duração aos desafios da vida cotidiana. Especialmente quando de longa duração e com intensidade moderada ou grave, a depressão pode se tornar uma crítica condição de saúde. Ela pode causar à pessoa afetada um grande sofrimento e disfunção sociais.

Na pior das hipóteses, a depressão pode levar ao suicídio. Cerca de 800 mil pessoas morrem por suicídio a cada ano – sendo essa a segunda principal causa de morte entre pessoas com idade entre 15 e 29 anos. Um episódio depressivo pode ser categorizado como leve, moderado ou grave, a depender da intensidade dos sintomas. Um indivíduo com um episódio depressivo leve terá alguma dificuldade em continuar um trabalho simples e atividades sociais, mas sem grande prejuízo ao funcionamento global. Durante um episódio depressivo grave, é improvável que a pessoa afetada possa continuar com atividades sociais, de trabalho ou domésticas (ORGANIZAÇÃO PAN AMERICANA DE SAÚDE, 2024).

E, por fim, um termo ainda mais genérico para se referir a adoecimento mental, que foi resultado de agregações semânticas foi a palavra **patologia**, que aparece 14 vezes no primeiro TALP, no terceiro quadrante, e no segundo TALP no primeiro quadrante também com 13 evocações. Assim, por meio da alta frequência destes três termos: **ansiedade, depressão e patologia**, podemos inferir que os participantes compreendem a dependência digital pela perspectiva correlacional de adoecimento.



Muitos estudos corroboram com a correspondência de comorbidades psiquiátricas com a dependência digital. O diagnóstico da dependência digital diferencial ou por exclusão é mais bem explicado pela presença de transtornos psicóticos e de personalidade, transtorno de neurodesenvolvimento e outros, pois estes caracterizam-se por dificuldade no controle de impulsos ou parafilias. O levantamento nacional de Uso de drogas e saúde, conduzido pelo Departamento de Saúde e serviços Humanos EUA, analisam adolescentes desde 2004, a fim de detectar depressão clínica (17000 adolescentes entre 12 a 17 anos), com perguntas que seguem critérios do Manual de Diagnóstico e Estatística dos Transtornos Mentais, como alteração de humor, indiferença, desânimo, tristeza, insônia, diminuição de prazer, mostrando um aumento de 56 % de episódios de depressão maior em 2015 do que 2010 (TWENGE, 2018).

É recomendado pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) que o tempo de tela para crianças de 6 a 10 anos deva ser de até uma ou duas horas por dia, enquanto o de adolescentes com idades entre 11 e 18 anos seja de no máximo duas ou três horas por dia (SBP, 2020). O tempo gasto em frente às telas já vêm sendo associado a um aumento do risco de ansiedade em jovens. O aumento considerável de ansiedade, depressão e suicídio no mundo foi simultâneo ao surgimento do smartphone. Segundo Twenge (2018), estudos mostram que mais tempo diante das telas aumentou a infelicidade, menos interação social e menos tempo diante da mídia impressa, e que mais tempo diante das telas aumentam a incidência de ansiedade, depressão e solidão. Outros fatores associados são o despreparo emocional de nova geração em lidar com conflitos da adolescência e início da vida adulta, devido à falta de independência. O aumento das doenças mentais nos estudos recentes também é correlacionado a redução de horas de qualidade de sono e até mesmo o declínio na prática religiosa.

Os transtornos de humor estão entre os fenômenos clínicos mais comumente correspondentes com a dependência digital, a exemplo da prevalência de pacientes diagnosticados com transtorno de humor depressivo maior, o qual estudos mostram que um em cada três apresenta dependência a internet. Pesquisas na Alemanha em 2016 mostram que encontraram uma incidência maior nos dependentes digitais (29,6%) de transtornos de personalidade comparados a indivíduo sem dependência digital (9,3%) (KUSS; PONTES, 2019).

Sabe-se que a depressão pode estar intimamente ligada ao comportamento compulsivo, pois indivíduos deprimidos tendem a fazer uso excessivo da internet por exemplo, como forma de lidar com o cotidiano e seu sofrimento. Os prazeres oferecidos

no mundo digital contribuem para a chamada de hipótese da melhora de humor. Por outro lado, as consequências deste uso como isolamento e solidão podem intensificar ainda mais os sintomas da depressão. Vários estudos longitudinais mostram que a depressão pode prever a instalação posterior da dependência digital e a dependência pode prever a instalação da depressão (KUSS; PONTE, 2019).

O Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH) também tem sido amplamente associado a dependência digital. Seja pela baixa de humor, seja pela impulsividade. A prevalência de comorbidade do TDAH, varia em torno de 26,8% a 83,3 % em indivíduos com dependência digital e a prevalência de comorbidade de dependência digital entre indivíduos com TDAH é de 15,7 % a 71,8 %. Um estudo sobre redes sociais em Cingapura com 1.110 estudantes universitários encontrou uma taxa de prevalência de dependência de 29%, com comorbidade com transtornos afetivos como depressão 21%, com ansiedade 27,7%, e mania 26,1%. (KUSS; PONTES, 2019).

Na presente pesquisa, 32 % dos participantes afirmaram ter um diagnóstico de ansiedade e 9% de depressão e TDAH. Sem contar com as 15 pessoas que alegaram não saber se possuía algum transtorno. Importa reafirmar aqui que as doenças e seus sintomas são apenas manifestações do sofrimento humanas, consequências de um modo de vida adoecedor. A ansiedade, depressão ou outros transtornos são uma forma de recusa dos valores essenciais da sociedade capitalista contemporânea, como as relações fluidas, o hedonismo, o imperativo de felicidade e alto desempenho.

Em conformidade com o autor supracitado Hun (2015) que fala do adoecimento mental que a sociedade contemporânea está vivendo por meio do excesso de positividade, onde podemos verificar nas redes sociais digitais altos padrões existências, onde todos são bonitos, amados, felizes, bem-sucedidos etc., contribuindo para um estado de exaustão emocional, pois esta busca inalcançável do eu ideal tem produzido adoecimentos como depressão, ansiedade, hiperatividade. Influenciado por Nietzsche, o autor considera a hiperatividade contemporânea como uma espécie de esgotamento espiritual dos nossos dias. Contra o tédio – que constitui o ponto alto do descanso espiritual – o indivíduo afunda-se, inquieto, na atividade. Portanto, sofrem do que o autor chama de “liberdade coercitiva”, a liberdade paradoxal em que o sujeito contemporâneo tecnológico é agora empresário de si mesmo, concorrendo consigo próprio, buscando a melhor versão de si no trabalho e nas redes sociais, procura superar-se até sucumbir. Assim, o sujeito narcísico e de desempenho tem na sua autorrealização a sua autodestruição.

Autores supracitados nesta pesquisa como Han, Bauman, Lipovestks, Giddens e outros que se dispõem a fazer uma análise da sociedade contemporânea, apontam que as novas condições culturais e históricas determinam e alteram o modo de vida e impõe novas subjetividades, na qual a responsabilidade sobre o fracasso ou sobre a vitória recai exclusivamente sobre os próprios indivíduos. Segundo Bauman (1999) a modernidade passou a ignorar a ambivalência e singularidades dos indivíduos, buscando classificar o comportamento, e torna-se um terreno fértil para a construção de subjetividades cada vez mais voltadas para a exclusão daquilo que foge a um determinado modelo pré-estabelecido. De modo que as redes sociais contribuem para a disseminação imperativa desses novos sentidos, que na forma de entretenimento alcança o subjetivo das pessoas e as submetem a padrões inatingíveis.

Na realidade virtual, o sujeito pode forjar sua imagem para ser realizado, belo, rico, porém ao voltar para realidade concreta o sujeito não sabe viver com os problemas concretos, ele duvida de si, e perde sua capacidade de lidar com a angústia de existir, produzindo sintomas físicos e emocionais. Nessa mesma perspectiva, no mundo virtual os sujeitos se angustiam com a comparação como outros mais bonitos, mais bem-sucedidos mais amados, frustra-se com o não reconhecimento, de opiniões contrárias, críticas ou apenas indiferença, ou seja, o mundo virtual passa a ser também luar de sofrimento. O fato é que as tecnologias digitais fazem parte do nosso modo de existir, e não estão fora de nós, mas interiorizadas, subjetivadas e naturalizadas.

### 5.3.2 O tempo no *ciberespaço*

Falar de mídias sociais digitais é falar da complexidade do tempo e espaço. Nos resultados alcançados pelo questionário aplicado a 109 participantes, 33,9 % admitem que ficam mais de 6 horas na internet, e 13, 8% nas redes sociais digitais. Sendo que 11% recebem frequentemente queixas de pessoas próximas sobre a quantidade de tempo que dedica as mídias digitais. E 33,9% assumem que verifica as redes sociais antes de fazer qualquer coisa.

Na coleta de dados por meio da TALP obtivemos também com relevância de frequência o conceito de **tempo**, com 25 evocações. Vale lembrar que este termo foi resultado da aproximação semântica com os termos: redução temporal, horas, perda de tempo, mexer no celular o tempo todo; *timeline*; tempo de tela. Assim também o termo

similar que também emergiu foi **procrastinação** que aparece 6 vezes nos elementos periféricos da representação.

Todos os termos citados na pesquisa referem-se ao tempo dedicado as mídias digitais, que indicam que atualmente a relação do homem com o tempo está diretamente ligada a forma de utilização das tecnologias. Podemos afirmar que o uso intenso das redes eletrônicas nos tempos atuais reflete um modo de tempo contemporâneos caracterizado pela aceleração dos acessos. Tudo tem que ser rápido e intenso como nos vídeos de 5 segundos do TikTok, que passam duas imagens simultaneamente. E em contrapartida, esses mesmos usuários dedicam intenso tempo de sua vida assistindo os vídeos e deixam de realizar outras atividades importantes como trabalho, estudos, cuidado de si e relações interpessoais.

Para Lippovetsky (2005), a sociedade pós-moderna significa retração do tempo social e individual, apesar da necessidade constante de organizar o tempo coletivo em direção ao futuro, o sujeito pós-moderno é hedonista – inspirada em Hedonê, deusa grega filha de Eros e Psiquê que representa o prazer, consumista da própria existência. Bem como para Bauman (2009) o tempo é acelerado e cheio de incertezas de não conseguir acompanhar a rapidez dos eventos ou ficar para trás. Medo de perder o momento de mudança, pois não pode ficar parada diante de tanta competição, quem ficar parado terá poucas chances. Em um imperativo de ligeiramente ligar-se ao que se apresenta e deixar ir embora na mesma velocidade, em um fluxo contínuo. O que importa, porém é a velocidade e não a duração. A vida líquida de uma vida de consumo e como todo bem de consumo, tem prazo de validade

Estariamos vivendo uma época na qual sua aceleração, impulsionada pela revolução digital e tecnológica atinge limites antes desconhecidos. Na esfera econômica, os objetos são produzidos para durar o mínimo possível; nas indústrias transnacionais, a estabilidade fordista teria cedido lugar à flexibilidade da produção. Surge, então, um mercado de capitais funcionando em tempo real no qual os fluxos financeiros dependem da velocidade das transações. Essa aceleração que privilegia o instante, o efêmero, estende-se a diferentes domínios: moda, ideias, ideologias, espetáculos, distrações. De alguma maneira, o ideal do shopping center (*I want it now*) requer a existência de uma temporalidade curta, imediata, na qual as necessidades do consumo deveriam ser satisfeitas sem maiores delongas. (ORTIZ, 2015, p. 78).

Consumo, entretenimento e busca de aprovação. Na sociedade do desempenho, ação e identidade são reduzidas à esfera do trabalho e da produção. Experimenta-se o

“tempo de trabalho total” – expressão que nos remete, às avessas da suposta liberdade individual sustentada pelos arautos do neoliberalismo, à noção de um “trabalho totalitário”. A própria pausa se conserva implícita no tempo de trabalho, servindo apenas para nos recuperar do trabalho, e poder continuar funcionando (HAN, 2015,).

Portanto, podemos inferir que o perigo da dependência digital não é a tecnologia em si, mas o modo imperativo de escravizar seus usuários, por meio dos produtos de consumo que ela oferece que gera prazer imediato e a falsa ideia de realização pessoal. O hedonismo é uma característica marcante da sociedade contemporânea, pois leva os sujeitos a não esperar para obter prazer, uma vez que com a globalização e avanços da tecnologia de informação tudo está mais acessível. Não precisa esperar para assistir um filme, pois pode-se adquirir nas plataformas de *streaming*, por exemplo, ou encontrar a pessoa certa para ter relação sexual, só buscar em aplicativos de encontro. Acordamos e dormimos com acesso fácil ao entretenimento e, portanto, ao prazer.

Nossa energia oscila em tempo de dentro (introspecção, memória, aquietar, hesitação...) e tempo de fora (ação, relações, trabalho, excitações, estímulo). Porém, o excesso de estímulos das mídias digitais produziu um desequilíbrio deste movimento de dentro e fora, pois, o excesso de estímulos impede esse movimento para dentro, de reflexão e análise, e voltamos ao tempo de ação, do imediatismo, impulsividade e superficialidade. Como supracitado, perdemos a capacidade de atenção, de qualidade de dormir, de refletir, ficar parado, tempo de repouso, de ócio criativo, roubando assim o tempo da memória e da contemplação. Diante das leituras, vimos que o tempo contemporâneo é efêmero. Mas não entendemos na perspectiva nietzschiana, pois compreendemos o tempo disposto às tecnologias como uma forma de negação à vida no presente, na qual as pessoas concorrem entre si negando o outro para se afirmar, e não vive pelos seus próprios desejos e sim para ter aprovação dos outros.

Mas contrariamente as críticas das mídias digitais, Pierre Levy (1999) acredita que o mundo virtual possibilita o devir, de uma duração do ser. Que atribui às tecnologias o que ele chama de zona de indeterminação, onde o futuro é decidido, grupos de criadores marginais, apaixonados, empreendedores audaciosos tentam, com todas as suas forças, direcionar o devir. As novas tecnologias, para o autor supracitado, recobrem a atividade multiforme dos grupos humanos, um devir coletivo complexo que se cristaliza sobretudo em volta dos objetos materiais como telas e aplicativos. Ou seja, é resultante das atividades sociais feita no coletivo e que contribui para a transformação humana que volta para o individual em forma de tecnologia. Para Levy o ciberespaço é feito da inteligência

coletiva, de um estabelecimento de sinergia entre as competências, recursos, projetos e memórias comuns, e da ativação de modos de cooperação, flexíveis e transversais, da distribuição de decisões. Vale recordar que o conceito de duração foi inspirado por Bergson ([1889] 2006) referindo-se à continuidade, sendo sentida, vivida e intuída, implicando em consciência e memória, diferente do tempo que é a mera representação da realidade. Assim, quando Levy fala de virtual ele associa aos conceitos de Bergson ([1896] 2010) de multiplicidade heterogênea, vinculado a memória, e duração, que se encontra na zona de indeterminação, garantindo um eterno devir. Portanto, o “ciberespaço” é espaço contemporâneo em que vivemos, lugar de cultura, de representações simbólicas, conhecimentos e memórias. Constituído pelo atravessamento de tecnologias, informações, e valores associados a novas condições de existência, pertencimento, produção de conhecimento e comportamento político.

Hartmut Rosa (2019) define uma ontologia que contempla a ideia de ser moderno como reativo e obsoleto, que se ocupa de múltiplas tarefas e rotinas aceleradas, mas cada vez tem menos tempo. As inovações tecnológicas ditam o ritmo acelerado, elevando a quantidade de ações e exigência de desempenho, e aponta a relação de interdependência entre a aceleração da mudança social, do ritmo de vida e da aceleração técnica. Para ele a aceleração do tempo que impede a ressonância como o outro e com o mundo, de se conectar com a natureza, refletir e produzir coesão e fossemos definir uma ontologia do ser moderno, seria uma ontologia que contemple a ideia do ser como reativo à obsolescência, um ser cujas ações são constantemente tomadas como medidas para evitá-la.

Através disso fica claro o quanto as acelerações dos transportes, da comunicação e da produção influenciaram os sujeitos em suas autorrelações e suas relações para com o mundo e, com isso, os modelos de identidade socialmente relevantes. A identificação com espaços, com parceiros de comunicação fixos, com grupos de referência e com as coisas assume um caráter temporalmente limitado e contingente – o sujeito é forçado a distanciar-se ou emancipar-se deles de modo que possa suportar uma mudança (voluntária ou obrigatória) sem a perda do eu. (ROSA, 2019, p. 206-207).

Halbwachs ([1950]1990) também entende o tempo e o espaço como marcos sociais que dão identidade e estabilidade ao grupo, imobilizando o tempo, mantendo a ilusão de calma e equilíbrio, e o espaço oferece um sentimento de ordem e quietude. Todavia as redes sociais digitais por serem altamente dinâmicas e voláteis ameaçam a

estabilidade dos grupos e, portanto, sua identidade. Para o autor, a divisão do tempo e a duração das partes resultam de convenções e costumes, e exprimem a ordem. Existe representação coletiva do tempo, divididos pelos grupos sociais, obrigando-nos a medir sem parar o tempo e seguir o ritmo imposto pelo social.

### 5.3.3 Conexão x isolamento

Destacamos aqui, a todo tempo, as dicotomias que compõe a tecnologias de mídia digital. Em especial a conexão/comunicação versos o isolamento/fuga. Na presente pesquisa, ao aplicar a técnica de livre associação referente a termo indutor dependência digital, obtivemos o termo **isolamento** evocado 26 vezes no primeiro momento e no segundo momento 13 vezes, e o termo **Fuga** aparece como elemento periférico das representações sociais no primeiro TALP 5. Mas também aparece com frequência significativa na aplicação da técnica de afastamento do sujeito termos como **comunicação** (13 vezes) e **conexão** (16 vezes). O que evidencia a dicotomia existente no fenômeno estudado.

Evidentemente que o espaço virtual pode ser um terreno favorável para a experimentação do desejo e da fantasia, componentes da constituição do eu e da formação de laços sociais. Todavia, as redes sociais buscam dar conta de tamponar as faltas, restando então para seus usuários apenas a imitação e alienação, tudo dependerá dos novos tipos de laços sociais que surgirão. Na presente pesquisa 42 % afirmam que raramente estabelecem relação nas mídias digitais, e 16 % nunca o fizeram. Em contradição, 19% admitem que as vezes escolhem ficar on-line do que sair e manter relações reais fora na virtualidade.

Para Sherry Turkle (2004), a *internet* tornou-se um poderoso objeto que evoca o indivíduo a repensar a sua identidade; trata-se um objeto que encoraja as pessoas a reformar o sentido do eu em termos de janelas e vidas paralelas (TURKLE, 2004, p. 22). As novas portas de comunicação viabilizadas pela tecnologia computacional podem ser aliadas do homem, mas também transmitir a sensação ilusória de companheirismo. Sem as verdadeiras demandas de uma amizade, que envolvem intimidade, enfrentamento e negociação, os ambientes virtuais podem servir de campo de experimentação, mas não substituem a experiência física. As demandas e as consequências que o mundo real exhibe não são as mesmas as do ambiente virtual. Neste, as necessidades de enfrentamento e de

sociabilidade assumem um caráter tênue, onde a possibilidade de fuga é imensamente maior.

Nas redes sociais é muito comum ver explícito o jogo das identificações, as quais os sujeitos estão condenados ao trabalho de constituição de si mesmo. É importante destacar que a busca deste olhar do Outro nas redes sociais fala do desejo do desejo, e para atender a suas demandas de amor e aprovação os sujeitos mascararam e manipulam a forma como será visto o seu ideal de Eu. Assim, com ações de autoafirmação que se exibem em infinitas postagens do que desejam ser. Sabemos que as tecnologias digitais cumprem muito bem o seu papel de aproximar pessoas, diminuir fronteiras e conectar o mundo todo. Mas muitos usuários usam de forma consciente ou inconscientes tais ferramentas para evitar o contato físico com outras pessoas, para evitar os conflitos da realidade material. Hoje, por meio da tecnologia das redes sociais, as relações estão intermediadas em grande parte por plataformas digitais. Observamos na clínica que as pessoas têm mais dificuldade de gerenciar suas emoções negativas, usa das redes digitais para esquecer questões de conflito psicológico e elaborar suas emoções. De igual modo, o algoritmo por selecionar o que os sujeitos consomem nas redes, vai restringindo o mundo destes sujeitos, diminuindo a sua capacidade de alteridade e tolerância, e por não ser exposto as diferenças passam por um estreitamento de leque semiótico, tornando o mundo cada vez mais polarizado, com leque restrito de olhar sobre o mundo e sobre as culturas.

Não obstante, como vimos nas seções anteriores, a conexão entre as pessoas da sociedade contemporânea é marcada pela fragilidade dos laços e pelo individualismo e, como afirma Bauman (2009) dificilmente conseguiria a outra coisa na sua experiência de vida senão a agonia da solidão. A vista disso, o amor líquido é o desejo das pessoas de vivenciarem o afeto, porém sem compromisso, sem fortes laços, sem riscos de apego ou frustrações, e líquidos o suficiente para buscar novas relações. Assim, com o passar do tempo as relações estão cada vez mais superficiais. Em um aplicativo podemos ter milhões de seguidores, sem, contudo, que tenha laços afetivos com nenhuma delas. Assim também, na mesma facilidade que se obtém “amigos virtuais”, pode-se desfazer em um clique essa “amizade”.

Lipovetsky (2005), na **Era do vazio**, afirmou que a sociedade contemporânea digitalizada vive um processo de personalização, com uma nova forma da sociedade se organizar e se orientar. Sem ídolos ou tabu, sem projeto histórico ou ideologia, no mais completo vazio. Seguindo lógica pós-moderna Bauman (2009) também afirma que na



sociedade atual identidade passa a ser atrair atenção, na dupla escolha de promover a individualidade e a coletividade que nega as idiossincrasias, navega entre a extremidade da individualidade e da pertença total. Haverá então de buscar constantemente sua identidade, guiado pelo impulso de apagar as histórias passadas, sem pensar no futuro, presa no presente lutando para se fazer atual, se fazer reconhecido por meio das tendências aceitáveis e virilizáveis na rede social digital, assim a identidade se transforma em coisa, uma mercadoria atrativa para o mercado.

Para Chul Han (2018), o modo de vida digital coloca muitos conceitos modernos em crise. Como, por exemplo, a representação de uma imagem, pelo qual a fotografia digital coloca a verdade da imagem em questão, e representa uma hiper-realidade. Ou uma crise no sistema econômico-político tornou-se auto referenciável e os políticos já não são mais os representantes do povo, a massa já não se organizam mais em partidos ou partidos ou sindicatos animados por uma ideologia, fazem barulho nas redes sociais, são digitais isolados que não participa de fato de nenhum discurso público. No sistema autorreferencial, os sujeitos não agem politicamente, apenas em benefício próprio. Não são mais cidadãos ativos, e sim consumidores passivos, a mesma tela das propagandas comerciais é a da propaganda eleitoral, na mesma esfera de consciência, e governar aproxima-se de *marketing*.

Portanto, o mundo *online* tem contribuído para formação de novas identidades sociais, mas também sabemos que o uso intenso das redes tem provocado um afastamento físico entre as pessoas, inclusive A reclusão e a perda gradativa do convívio sadio com amigos e familiares também são facilmente diagnosticadas nos chamados “adictos”, como supracitado. O excesso de estímulos das mídias, a fragilidade das relações virtuais e a possibilidade de forjar uma realidade paralela e criar seu próprio personagem, um “novo eu”, contribui cada vez mais para o isolamento social dos usuários.

Certamente, existem outros pontos de vista nas ciências humanas com relação às mídias digitais, inclusive a que reforça a ideia da internet como geradora de relações como para Castells(1999), quando afirma que as novas tecnologias de informação estão para integração do mundo, e em forma de comunidades virtuais contribui para a permanência de identidades como princípio organizacional, ou seja, identidade como forma pelo qual o ator social se reconhece e constrói significados principalmente com base na cultura. Assim, as redes digitais unem e dão voz a identidades excluídas socialmente. No entanto, o próprio autor admite que a relação dos usuários com o meio on-line pode ter um tipo de “laço fraco”, os laços são “especializados e diversificados, à medida que os sujeitos

constroem as suas próprias ‘pastas pessoais’” (CASTELLS, 2011 p. 470). O termo “fraco”, apontado por ele está relacionado ao movimento de troca de informações à baixo custo. As relações podem ser efêmeras e romper ao toque de um “*click*”.

Sabemos, até aqui, que os usos problemáticos das mídias digitais são resultantes da combinação de um ego fragilizado e um sistema atraente e agressivo que impõe nos sujeitos um modo de vida altamente consumista. O dualismo conexão e isolamento reflete a dualidade do ser humano e a forma que cada um dá conta de existir em um mundo adoecedor, que ao seu modelo tenta ter controle sobre o ser humano, seus desejos e impulsos, moldando-os a serviço do mercado para tornar o homem ainda mais produtivo e consumista.

#### 5.3.4 Prazer, falta e excesso

Vimos até aqui, que o ser humano busca amenizar ou fugir do sofrimento imposto pela vida em sociedade e por seus conflitos internos. Assim como a depressão, ansiedade que são formas de manifestação do sofrimento humano, o prazer muitas vezes pode ocupar o lugar subjetivo de alívio do sofrimento. O termo **prazer** aparece 6 vezes na TALP.

Aqui, remetemos as afirmações freudiana da obra **Mal-estar da civilização** ([1929] 2011), acerca da busca incessante do ser humano por satisfação como compensação do sofrimento psíquico. Estabelecendo uma relação dialética entre desejo e satisfação, falta e excesso, produzindo comportamentos repetitivos como a compulsão e a dependência. Lembrando que o comportamento repetitivo compulsivo que resulta na dependência, pode ser manifesto de várias formas, posto que o ser humano pode produzir vários tipos de adicção, como dependência de jogos, compras, pornografia, dependência emocional, dentre outras. Sua manifestação sintomática vai depender dos sujeitos, da cultura e contexto social que está inserido, e dentro do contexto social contemporâneo os prazeres disponibilizados pelas mídias digitais por meio de excessos e consumo são incluídos em fontes de satisfação, produzindo, assim como outros comportamentos de adicção, aumento de dopamina e prazer imediato. Uma tentativa de alívio dos sofrimentos pelo prazer.

Portanto, o comportamento compulsivo, seja ele qual for, é uma tentativa de fuga da realidade de sofrimento, uma busca por alívio da psiquê, que tem na repetição dos comportamentos algum tipo de ganho ou recompensa, no corpo e na mente. Podemos

então inferir que o uso problemático das mídias digitais pode ser uma nova forma que desenvolvemos para suportar o mal-estar social. E aqui destacamos o conceito “mal-estar” supracitados por Freud e Bauman, resultante da incompatibilidade estrutural entre sujeito e sociedade, provocado pelos sacrifícios pela busca de segurança do modo de vida civilizado ou pelas incertezas provocadas pela busca da liberdade por meio das relações líquidas no modo de vida pós-moderno.

Portanto com base nas leituras de Bauman, Freud e outros teóricos supracitados, os seres humanos busca por uma felicidade/alívio inalcançável, e nesta tentativa tem produzido mais individualismo e consumismo, e adoecimento mental. Ou seja, tudo que o ser humano fez até então para amenizar o mal-estar só aumentou o sofrimento humano. A busca por liberdade e segurança, converge no atual discurso sobre a identidade (BAUMAN, 2009, p. 50). Porém dificilmente consegue-se equilíbrio satisfatório entre os dois valores. Um déficit na segurança repercute em angustiante incerteza (fobia) e um déficit de liberdade se perpetua na dependência.

Sob uma lógica dualista, a sociedade pós-moderna é ao mesmo tempo descentralizada e heteróclita, materialista e psicológica, pornográfica e discreta, inovadora e retrógrada, consumista e ecológica, sofisticada e espontânea, espetacular e criativa, mas sobretudo individualista. Com este processo de personalização o individualismo sofre uma atualização narcisista. Um narcisismo coletivo com autoabsolvição hedonista, mas com necessidade de se reagrupar com seres idênticos, seja para ser útil e exigir novos direitos como para se libertar e organizar os problemas íntimos por meio do contato. Lipovetsky (2005) fala da psicologização do social e político da subjetivação das atividades, obcecada pela informação e pela expressão. O narcisismo pós-moderno é efeito do cruzamento entre a lógica social individualista hedonista, impulsionada pelo universo dos objetos e dos sinais, e uma lógica terapêutica e psicológica, elaborada desde o século XIV a partir da aproximação com a psicopatologia (LIPOVETSKY, 2005).

De modo que houve um esvaziamento das finalidades sociais e seus significados profundos perdendo espaço para a uma cultura de expansão subjetiva e o discurso psicológico voltado para o potencial humano. Além da revolução da informática, o período dos pós-modernidade é marcado pelo movimento da consciência. Todavia, o autor defende a ideia de que quanto mais o homem se volta para o investimento do Eu e na busca interminável de Si mesmo, mais aumenta a incerteza e interrogação, o eu como um espelho vazio, perde suas referências e sua unidade, um conjunto impreciso com

novas éticas permissivas e hedonistas, no qual desvaloriza a disciplina e o esforço, em nome do culto ao desejo e a satisfação imediata.

Assim como Nietzsche (1992) falava do enfraquecimento da vontade, anarquia dos impulsos e das tendências em nome do bem-estar, vimos que o modo de vida pós-moderno digitalizado aniquila o Eu dos sujeitos. O fim da vontade coincide com a era da indiferença pura, e desaparecimento de grandes finalidades. Obcecado por si mesmo, por reconhecimento e aprovação, busca a realização pessoal por meio do culto à imagem, e não pela afirmação de sua personalidade e seu desejo. A pós-modernidade é marcada pelo mal-estar difuso e invasor de um sentimento de vazio interior e da incapacidade de sentir as coisas e pessoas, por conta de desapego emocional resultante de relacionamento difusos, sem apegos e superficiais, não apenas para proteger das decepções amorosas, mas para se proteger dos próprios impulsos que ameaçam o equilíbrio interior. O sujeito pós-moderno alimenta fantasias de perigos que ameaçam sua identidade, tais fantasias tendem a ser imagens espelhadas da sociedade e cultura, como autorretrato, uma projeção da ambivalência interna da sociedade sobre seus próprios recursos e as maneiras de viver.

A sociedade do consumo tem por premissa produzir desejos e prometer a satisfazer todos os desejos humanos, mas essa promessa só força enquanto o desejo está na ordem do irrealizável, e tornando permanente a insatisfação (BAUMAN, 2009). De alguma forma as tecnologias digitais funcionam como uma espécie de tamponamento dos vazios existenciais dos sujeitos. A geração anterior ainda sabia lidar com o tédio, com a espera, o não ter, a tempo ocioso de espera, de não resposta, de faltas. Todavia as gerações que surgem depois do advento da internet mostram a sua pouca habilidade em lidar com os incômodos emocionais do vazio. E já que o alvo da ação, a plenitude da satisfação não é jamais alcançada, opera-se a repetição incansável sem variações e modulações, que assume o caráter de imperativo, isto é, impõe-se ao psiquismo sem que o eu possa deliberar sobre o impulso (BIRMAN, 2014, p. 84).

Toda mercadoria tem um caráter de fetiche, no caso das mídias digitais não mais funciona a máxima valor de uso e valor de troca, e sim, valor de troca e valor de exibição, o fetichismo do próprio fetiche, a expressão de sua própria imagem. Algo que existe para preencher simbolicamente um vazio psicológico. Assim, a repetição do comportamento ou uso tampona, durante um breve tempo, uma falta, um buraco existencial que ao ficar aberto produz angústia insuportável.

O sujeito da contemporaneidade é, portanto, o sujeito da insuficiência. Nunca está bom o bastante, bonito bastante, rico bastante, famoso bastante. Sobre isso, Bauman

(2008) concebe a ideia de que vivemos hoje em uma sociedade dos consumidores, em que os indivíduos são transformados em mercadorias, devendo-se consumir constantemente. A busca pelo prazer a qualquer custo, não é apenas para satisfação ou para se tornar algo adquirido, mas sim porque através dele é possível aplacar a angústia. Todo o prazer que o digital oferece tampona os vazios existenciais produzindo falsa felicidade, em uma sociedade hedonista que busca prazer imediato e o excesso de opções de informação e entretenimento contribui para a principal forma de obtenção de prazer na sociedade atual: o consumo.

Os termos **carência**, e **insegurança**, aparecem no último quadrante, mais afastado do possível núcleo central, evidenciando o que foi levantado aqui na discussão teórica que o ser humano busca segurança e aceitação, e cada modelo social produz manifestações comportamentais desta necessidade. Aqui portanto, temos a exposição de imagem de si, e na busca de alcançar padrões de sucesso nas redes sociais como marcos deste mal-estar que acompanha a vida humana civilizada. A cada publicação o usuário busca o olhar do outro, sua provação em forma de curtidas e engajamento, e busca transferir para sua realidade os modos de vida e consumo influenciados pelas mídias digitais.

Ademais, as redes sociais virtuais são lugares de intenso acúmulo de contatos, informações, pensamentos, imagens e lembranças. Mas, também, um lugar de excesso de memórias e representações sociais, que por conta das relações midiáticas, são mais frágeis e instáveis do que aquelas feitas em grupos de pertencimento. Assim, vimos que as redes é um lugar de quadros sociais de memória, mas podemos falar que lá encontram-se abusos de memória, seja pelos diversos esquecimentos e seja pelos excessos de lembranças. Necessitam de registros da mesma forma que acumulam seguidores, arquivam rastros de sua passagem, da identidade de um grupo e de momentos vividos individualmente ou coletivamente.

São, portanto, espaços onde podemos encontrar memórias. O excesso de lembranças registradas e exploradas nas redes sociais não significa necessariamente que a sociedade sabe valorizar seu passado, ou convive bem com ele. O uso e exposição repetitiva de lembranças não pressupõe um exercício de memória, ou um uso saudável da memória. Aqui podemos fazer um paralelo do texto de Freud, **Rememoração, repetição, perlaboração** ( [1914] 1996), em que Freud sintetiza o trabalho de análise, pelo qual o paciente faz um trabalho de memória, de lembrar, rememorar e retornar a arqueologia da infância e dos sintomas para fazer um trabalho de reatualizar, preencher lacunas das

memórias e superar resistência devido à repressão do inconsciente, para ressignificar uma nova história de si. Quando esse passado não é lembrado e elaborado o sujeito produz sofrimento neurótico, que retorna por meio de sintoma que se manifesta de forma repetitiva. A compulsão a repetição busca anestesiar a angústia da falta. A sociedade faz um uso seletivo de memória, predominando lembranças superficiais do coletivo. Já lembranças dolorosas como crises, ditaduras, e decepções são esquecidas pela maioria, são memórias impedidas, pois não passaram pelo processo de memorização e cura. São, portanto, feridas sociais, patologias a memória.

Ao avaliar a sociedade contemporânea, seus excessos, suas novas formas de construções das representações sociais e seus modos de exercícios de memória, não podemos desconsiderar o fato que estamos vivendo esse processo irreversível de rupturas e mudanças socioculturais, que foram intensificadas com o advento da pandemia do COVID-19. Tal contexto possivelmente produz implicações ainda pouco exploradas nas ciências sociais, a relação com o mundo, cada vez mais tecnológico, e entre si, e consequentemente sua relação com a memória e a construção de sua identidade.

Falando ainda sobre os excessos, esta pesquisa apontou que 29 % dos participantes declaram acreditar serem dependentes digitais, e 30,3 conjecturam que talvez seja dependente digital. Do total de 109 participantes, segundo o teste de 20 questões adaptadas, 58,7% apresentaram algum grau de dependência. O que podemos verificar que na sua maioria dos participantes o excesso do uso das mídias digitais está presente. Não apenas o teste apontou para essa direção como a percepção deles denotam que já verificam que o seu uso de mídias digitais são motivo de preocupação, permeando as representações e memórias de dependência.

Ao tentar reduzir a quantidade de uso das mídias digitais 18,3 % frequentemente não consegue e 32,2 as vezes não consegue. Frequentemente 12,8% deles admitem um forte desejo ficar online quando não estão na rede, e 9,2 fantasias conteúdo da rede quando estão off-line. Apontam frequentes prejuízos no sono 11%, negligência em trabalhos domésticos ou acadêmicos ou laboral 19,3, e 20,2 % afirmam que as vezes familiares ou amigos questionam sua quantidade e modo de uso nas mídias sociais.

Na perspectiva que os seres humanos buscam no prazer uma forma de suportar seu mal-estar, os sujeitos contemporâneos têm no consumo, especialmente de mídias sociais digitais, a forma de obtendo alívio e fugindo da origem de sua angústia. Por isso 19,3 % dos participantes admitiram que frequentemente tenta bloquear pensamentos perturbadores sobre a vida fazendo uso das redes sociais, e 9,2% as vezes sente deprimido

e instável quando off-line, e 19,3 as vezes receia que a vida seja aborrecida, vazia e sem alegria sem as mídias sociais digitais.

## 6 CONCLUSÃO

Diante do que foi apresentado nas sessões anteriores, buscamos identificar e analisar as memórias coletivas e representações sociais de usuários de redes sociais digitais acerca da dependência digital com base nas imagens, memórias e linguagens que os participantes têm sobre o fenômeno aqui apresentado, atrelam características indenitárias e justificadoras que afirma a existência de um possível núcleo central das representações sociais, corroborando com a ideia de um comportamento patológico de dependência digital, confirmada nos dados apresentados pela aplicação do teste adaptado, no qual 62% dos participantes desta pesquisa apresentaram algum grau de dependência.

Assim também apresentamos uma discussão teórica relativa ao cenário contemporâneo e as novas formas de subjetividade que podem ser manifestadas por meio das mídias digitais. A leitura teórica nos permitiu compreender os resultados dos dados, de forma a analisar, a partir de pontos de vista levantados por teóricos, a virtualidade enquanto produção da sociedade, como resultados dos atravessamentos que compõem a vida humana e suas relações, construindo identidades, memórias e representações de mundo e de si, contribuindo para atuação humana no mundo e as manifestações das dicotomias humanas que, por meio das mídias digitais podem ser identificadas na contradições da conexão e isolamento, aceleração e perda de tempo, excessos e faltas, angústia e prazer, e as várias formas de sofrimento psíquico manifestas no comportamento da vida virtual.

Examinando o campo social da atualidade vimos que apesar dos inúmeros benefícios à humanidade, as mídias sociais digitais representam um desafio para as ciências e para a sociedade, convidando-nos a refletir e levantar discussões acerca de suas consequências, e levando-nos a repensar suas influências na saúde, na educação, produção de conhecimento e memória, no modo de trabalho, e principalmente nas relações interpessoais.

Aqui vale pontuar a presença de um olhar de patologização da vida, que verificamos nos resultados apresentados pelos(as) participantes que, em uma perspectiva do modelo biomédico, justifica o uso excessivo das mídias digitais pela perspectiva medico-psiquiátrico, que impõe como único elemento de sentido a um comportamento, excluindo as singularidades. As pesquisas apontam para a correlação com o adoecimento mental com o uso excessivo das mídias, mas vale lembrar que o modelo social vigente e estimulado nas redes constrói balizas sociais como forma de padronização



comportamental e controle dos sujeitos, contribuindo por um modelo de vida e saúde ideal de bem-estar, felicidade e satisfação, que desconsidera a presença do mal-estar e da dor (física ou emocional). Desta forma, todos precisam apresentar-se bem, caso contrário é considerado fracassado e/ou doente. Portanto, o modo de vida imposto de ausência de sofrimento e realização pessoal tem levado as pessoas ao seu limite físico e mental e um possível enfraquecimento de ego. Diante disso podemos concluir que a mesma sociedade que patologiza e medica é a que causa a “doença”.

Em suma, através das leituras podemos afirmar que o Eu é a soma resultante dos encontros com o mundo e os outros. Passamos parte da nossa existência buscando a tão prometida e propagandeada felicidade, e na busca de alívio para aquilo que nos gera mal-estar produzimos manifestações que refletem nosso comportamento e a maneira como nos relacionamos com o mundo e com os outros, tornando, muitas vezes escravos dos nossos prazeres ou de nossas fugas. Os meios de tecnologia são apenas o lugar para manifestar a cultura- representações, memórias, pensamentos, valores etc. E por conseguinte, manifestar o mal-estar dos humanos. Igualmente a *internet* e as redes sociais são meios que alimentam e produzem angústias.

Portanto, as mídias digitais enquanto ferramentas não são o problema que nos leva a questionar a dependência digital e sim o modo de uso e seus significados que manifestam as novas formas de subjetivação humana na atualidade, baseada na compulsão, nos excessos e no hiperconsumo. Configurando uma sociedade narcisista, de relacionamentos frágeis e fluidos, que volta seu comportamento para busca de validação, e realização pessoal, como resposta às cobranças internalizadas de desempenho. Produzindo um mundo cada vez mais imediatista e acelerado, constituído por sujeitos cansados, estressados e doentes.

Constatamos de forma surpreendente, por meio dos dados levantados, que o uso excessivo de redes digitais não é algo restrito as fases de desenvolvimento (criança e adolescentes) mas é percebida entre adultos, e mais que isso: pessoas com acesso à educação superior e pós-graduação. Se os participantes deste estudo, em sua maioria, interpretam o fenômeno da dependência digital como uma patologia que escraviza o humano, resta-nos perguntar até onde vai a liberdade dos sujeitos usuários diante da cultura do espetáculo, do exibicionismo e vigilância da vida alheia que, por meio de seu consumo de excesso tornam-se produtos autovendáveis, especulando sua imagem, para associar a ideia de felicidade e realização.

A vista disso e das leituras apresentadas, reconhecemos a nossa necessidade primária humana da dependência, de existir para o outro, de sentir-se reconhecido. Como vimos na discussão teórica, somos seres eminentemente dependentes, precisamos do outro para nos tornarmos sujeitos. O mercado percebeu isso, e por isso as redes sociais tiveram uma expansão tão intensa na vida cotidiana das pessoas. Mas apesar de nossa constituição ser genuinamente de dependência, somos também seres de resistência. Nossa consciência é repleta de conflitos entre nosso desejo e o mundo social. É preciso a conscientização de tal dependência, e dos dispositivos utilizados pela cultura para empreender tal prisão.

Quando passamos a agir sem consciência de nossos valores e nossos desejos, tornamo-nos escravos da busca por satisfação, da fuga do desprazer, e da evitação do desamparo por meio da captura do olhar dos outros. De modo que os algoritmos das redes digitais podem servir como dispositivos de dominação. Porém não podemos perder de vista que temos a possibilidade de sermos ativos, a ter acesso ao conhecimento e ao outro, podemos escolher ser ou não alienado. Podemos fazer ponte para o outro.

É mister levantar uma discussão com a comunidade sobre como funcionam as mídias sociais e as dependências comportamentais, ofertando psicoeducação sobre seu uso, principalmente a crianças e adolescentes. É preciso também responsabilizar as plataformas diante das possíveis consequências negativas à saúde mental dos seus usuários, e juntamente com o poder público promover ações de prevenção e cuidado. Pois, constatamos que o risco da dependência digital é real, principalmente porque gera a possibilidade de uma vida paralela, criando um simulacro de nós mesmos, construindo uma falsa ideia de aceitação e reconhecimento, e fazendo-nos muitas vezes esquecer as angústias inerentes do processo de existir no mundo civilizado e “adoecido”. O excesso do uso pode produzir uma saturação, por conseguinte está se tornando um problema de saúde pública abrangente, que travessa várias camadas da população.

É imperativa a criação de programas sociais de acesso gratuito que visam o cuidado e tratamento das pessoas que usam as mídias digitais de forma compulsiva produzindo prejuízos e sintomas. Um dever da sociedade, uma vez que ela produziu os instrumentos para o adoecimento. Estes programas de tratamento devem ser desenvolvidos como resultado da discussão científica multidisciplinar, como a que propomos aqui, atrelada à participação direta e ativa da comunidade.

Tais contestações aqui expostas não anulam o fato de que as novas mídias trazem, à humanidade, inúmeros benefícios para a extensão e qualidade de vida, bem como para

adaptação do sujeito contemporâneo e diminuição de fronteiras de conectar entre pessoas, inclusive para mobilização social e disseminação da consciência crítica. Porém precisamos ficar atentos para que essa adaptação do ser humanos às mídias sociais não represente, como vimos nas discussões das seções anteriores, um conformismo via introjeção do modo de vida de falsa liberdade, mas que na realidade sujeita, de forma subjetiva, seus usuários ao controle, com base na autogestão e autodesempenho, resultante da ausência de uma postura reflexiva e de uma visão de alteridade.

Pois o autocentramento manifesto na estetização da existência sufocou a alteridade, tendo as plataformas de redes digitais em destaque neste papel de instrumento para esta cultura individualista, da busca da exaltação do Eu e da felicidade. A alta performance torna os sujeitos exaltados de si e do mundo, negando a realidade e o próximo. Em contrapartida, este mesmo espaço pode ser utilizado para dar voz a minoria, para reconhecer o diferente e o oprimido, e para defesa da ética. Atuando fortemente no combate ao preconceito, intolerância, e sobretudo das várias facetas da violência, que tem tomado corpo nos últimos anos e se espalhado nas redes digitais como um câncer.

Logo, não temos uma resposta pronta ou fácil para o cenário atual e nem para o mal-estar do ser humano na cultura. As saídas podem ser múltiplas e singular, como é a natureza humana. Sabemos que o caminho da proibição por si só não é a solução para lidar com o objeto de compulsão. A riqueza do debate se deve justamente por essa diversidade de possibilidades. De forma que a discussão da presente pesquisa não pretende esgotar-se aqui, pois estamos imersos a este processo de digitalização que está em curso, e não sabemos o destino que nos reserva as novas inteligências artificiais e os desdobramentos da cultura do digital. Por isso pesquisas que se propõe a estudar os fenômenos sociais são de efetiva importâncias para análise do sujeito no mundo e os meios de saída e suporte subjetivo para o ser humano diante dos sintomas produzidos pela vida em sociedade.

## REFERÊNCIAS

- ABRIC, Jean-Claude. **Práticas sociais y representaciones**. México: Coyoacán, [1998] 2001.
- ADORNO, Theodor Ludwig Wiesengrund; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Trad.: Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- NITAHARA, Akemi. **Estudos mostram que a pandemia intensificou uso das tecnologias**. Agência Brasil. Rio de Janeiro. Novembro de 2021. Link: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-11/estudo-mostra-que-pandemia-intensificou-uso-das-tecnologias>- Acesso em: 20 jun. 2024.
- ALBA, Martha. de. Representações sociais e memória coletiva: uma releitura. In: ALMEIDA, A. M. O.; SANTOS, M. de F. de S.; TRINDADE, Z. A. (Org.). **Teoria das representações sociais: 50 anos**. 2 ed. Brasília: Technopolitik, 2014.
- AMDOCS. **Relatório Anual** no Form 20-F. Sto. Louis - EUA, 2016. Disponível em: *Amdocs Survey: Teenagers Have a Digital Lifestyle That Service Providers Should Adjust to* / Amdocs.. Disponível em: <https://www.amdocs.com/media-room/amdocs-survey-teenagers-have>. Acesso em: 21 mar. 2021
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. [APA]. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.
- ARAÚJO, Marcelo Ribeiro de; LARANJEIRA, Ronaldo. Evolução do conceito de dependência química [atualizada com comentários sobre o DSM-5]. In.: GIGLIOTTI, Analice; GUIMARÃES, Angela. **Dependência, compulsão e impulsividade**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rubio: 2015, p. 9-18.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Aprendizagem e jogos digitais**. Campinas: Alínea, 2011.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE INTERNET- ABRANET, 2023. Disponível em: <https://www.abranet.org.br/Noticias>. Acesso em: 13 jan. 2024.
- BABOR T. F. Controvérsias sociais, científicas e médicas na definição de dependência do álcool e das drogas. In: EDWARDS, Griffith; LADER, Malcolm. **A natureza da dependência de drogas**. Porto Alegre: ARTMED; 1994. p. 35-66.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: 70, [1977] 2011.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, [1996] 2010.

BERTONI, Luci Mara. Arte, Indústria Cultural e educação. Cadernos CEDES. **Centro de Estudos Educação e Sociedade**, v. 21, n. 54, 2001, p. 76-81. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/6365>. Acesso em: 21 mar. 2021.

BIRMAN, Joel. **O sujeito na contemporaneidade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Dispõe sobre a proteção de dados pessoais e altera a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet). Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 155, n. 157, p. 59-64, 15 ago. 2018. Link: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm). Acesso em: 15 fev. 2021.

BRASIL. Lei nº 6850/21, de 01 de maio de 2021. Institui a campanha permanente de orientação, conscientização, prevenção e combate à nomofobia, no Distrito Federal. Câmara legislativa do Distrito Federal. Nº 88, seção 1, 2 e 3. Disponível em: <https://www.sinj.df.gov.br/sinj/Norma>. Acesso em: 02 mai. 2023

BRASIL. Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012. Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal; e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2012/Lei/L12737.htm#art2](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2012/Lei/L12737.htm#art2). Acesso em: 22 jun. 2019.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. In: Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 24 abr. 2014. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm). Acesso em: 22 jun. 2019.

BRUM, Eliane. **Pesquisa revela que Bolsonaro executou uma “estratégia institucional de propagação do coronavírus”**. El País online, 06 mar. 2021. Disponível em: Acesso em: 23 jun. 2024

CAUBERGHE, Verolien; VAN WESENBEECK, Ini; DE JANS, Steffi; HUDDERS, Liselot; PONNET, Koen. How Adolescents Use Social Media to Cope with Feelings of Loneliness and Anxiety During COVID-19 Lockdown. **Cyberpsychol Behav Soc Netw**. Apr;24(4):250-257, 2021. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33185488/>. Acesso em: 20 jun. 2022.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

CONDOTTA, José Luiz. O mundo virtual para a psiquiatria. **Interespe**. n. 9. 2017.

CORONEL, Daniel Arruda; SILVA, José Maria Alves da. Conceito de tecnologia, Álvaro Viera Pinto. **Revista Economia & Tecnologia** – Ano 06, Vol. 20 – Janeiro/Março de 2010. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/ret>. Acesso em: 13 out. 2018.

CUETO, Marcos. Covid-19 e as epidemias da globalização. **Blog da Revista História, Ciência, Saúde** – Manguinhos. 23 jun. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3nncguH>. Acesso em: 23 abr. 2021.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, [1967] 1992.

DEBRAY, Régis. **Vida e Morte da Imagem: Uma História do Olhar no Ocidente**. Trad. Guilherme Teixeira. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

DELEUZE, Giles. 1996. O atual e o virtual. In: Éric Alliez. **Deleuze Filosofia Virtual**. Trad. Heloísa B.S. Rocha. São Paulo: 34, 1996.

DELEUZE, Giles. **Bergsonismo**. Tr. Luiz Orlandi. São Paulo: 34, 1999.

DI FELICE, Massino; LEMOS, Ronaldo. **A Vida em Rede**. Campinas: Papirus 7 Mares, 2014.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: 34, 2010.

DODEBEI, Vera Lucia; GOUVEIA, Inês. **Memória do futuro no ciberespaço: entre lembrar e esquecer**. DataGramZero. v.9. n.5, 2008. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/6345>. Acesso em: 01 abr. 2022.

DURAN, Maria Raquel Cruz; DURAN, Maria Renata Cruz. Identidade, auto-imagem e felicidade no mundo virtual. **Domínios da Imagem**, Londrina. 2014. Disponível em: <https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/19109>. Acesso em: 01 abr. 2022.

DURKHEIM, Emile. **As regras do método sociológico**. 8 ed. São Paulo: Martins Fontes, [1895] 2007.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados** São Paulo. Perspectiva, [1979] 2006.

FULLERTON, Nicolle. **Instagram vs. Reality: The Pandemic's Impact on Social Media and Mental Health**. Penn Medicine News, 29 April. 2021. Disponível em: <https://www.pennmedicine.org/news/news-blog/2021/april/instagram-vs-reality-the-pandemics-impact-on-social-media-and-mental-health> Acesso em: 20 jun. 2022.

FELICE, Massimo Di. Das tecnologias da democracia para as tecnologias da colaboração. In: FELICE, Massino Di. (Org.). **Do público para as redes: a comunicação digital e as novas formas de participação social**. v.1. São Caetano do Sul: Difusão, 2008.

FENTRESS, James; WICKHAM, Cris. **Memória social: novas perspectivas sobre o passado**. Lisboa: Teorema, 1992.

FOER, Franklin. **O mundo que não pensa**. Trad. Debora Fleck. Rio de Janeiro: Leya, 2018.

FOUCAULT, Michael. **Uma trajetória filosófica**. Para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**. Trad. Maria E. Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2000, p. 288-289.

FOUCAULT, Michel. **Nascimento da biopolítica**: Curso dado no Collège de France (1978-1979). São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FREUD, Sigmund. Psicologia de grupo e análise do ego. In: FREUD, Sigmund. **Edição standard brasileira das obras completas** (J. Salomão, trad., vol. 18, pp. 89-179). Rio de Janeiro: Imago. (1969 [1921])

FREUD, Sigmund. Recordar, repetir e elaborar (novas recomendações sobre a técnica da psicanálise II), 1914. In: FREUD, Sigmund. **O caso de Schreber e artigos sobre técnica**. Rio de Janeiro: Imago, 1996. (Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, 12).

FREUD, Sigmund. **Além do princípio de prazer**, 1920. In: FREUD, Sigmund. **Além do princípio de prazer**. Rio de Janeiro: Imago, 1996. (Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, 18).

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na civilização**. São Paulo: Companhia das Letras, [1930] 2011.

FREUD, Sigmund. Projeto para uma psicologia científica. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Vol. 1. Rio de Janeiro: Imago, [1895] 1950.

FREUD, Sigmund. **Totem e tabu**. v.13. Rio de Janeiro: Imago, [1914] 1996.

FREUD, Sigmund. Uma introdução ao narcisismo. **Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago, [1914] 1980.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: EdUnesp, 1991.

GIDDENS, Anthony. **O mundo em descontrole**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

GOBLE, Gord. **A história das redes sociais**. Trad. Saqib Shah. 2012. Disponível em: <https://www.digitaltrends.com/web/the-history-of-social-networking/>. Acesso em: 02 mar. 2022.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, [1959] 2009.

GRIFFITHS, Mark. D. **Technological addictions**. Clinical Psychology Forum. 76. 1995.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Trad. Beatriz Sidou. São Paulo. Centauro, [1950] 1990.

HALBWACHS, Maurice. **Los marcos sociales de la memoria**. Barcelona: Antropos, [1952] 2004.

HAN, Byung-Chul. **No enxame**: Perspectiva do digital. Trad. Lucas Machado. Petrópolis: Vozes, 2019.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Trad. Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2018.

JODELET, Denise. Representações sociais: um domínio em expansão. *In*: JODELET, Denise. (Org.). **As representações sociais**. Trad. Lilian Ulup. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2001.

JOVCHELOVITCH, Sandra. **Representações sociais e esfera pública**: a construção simbólica dos espaços públicos no Brasil. Petrópolis: Vozes, 2000.

KATZ, Chaiam. Samuel. **O coração distante**: ensaio sobre a solidão positiva. Rio de Janeiro: Revan, 1996.

KHOURY, Julia Machado. **Caracterização dos aspectos neuropsicológicos e fisiológicos da dependência de smartphone**. Tese (Doutorado em Medicina). Faculdade de Medicina, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

KING, Anna Lucia Spear; NARDI, Antonio Egidio; CARDOSO, Adriana. **Nomofobia**: Dependência de computador, internet e redes sociais? Dependência do celular? Impactos das novas tecnologias no cotidiano dos indivíduos. São Paulo: Atheneu, 2014.

KOERBEL, Alan. **O que é Mídia Social, Rede Social, Plataforma e Canal de Marketing**. 9 mar. 2019. Disponível em: <https://www.ekyte.com/guide/pt-br/conceitos/o-que-e-midia-social-156> Interface Tecnológica - v. 18 n. 2 (2021) rede-social-plataforma-e-canal-de-marketing/#O\_que\_e\_uma\_Midia\_Digital. Acesso em: 23 ago. 2021.

KOHN, Karen; MORAES, Claudia Hert. **O impacto das novas tecnologias na sociedade**: conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital. Intercom. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. **Anais [...]**. Santos: 29 de agosto a 2 de setembro de 2007. Disponível em: R1533-1 (intercom.org.br). Acesso em: 14 fev. 2021.

KUSS, Daria. J.; PONTES, Halley. **Dependência de internet**. Trad. Cecilia Bartalotti. 1 ed. São Paulo. Hogrefe, 2019.

LAKATOS, Eva. Maria.; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório publicações e trabalhos científicos. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

LEMONS, Igor Lins. **Baralhos das dependências tecnológicas**: Controlando o uso de jogos eletrônicos, internet e aparelho celular. Novo Hamburgo: Sinopsys, 2016.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Rio de Janeiro: 34, 1996.



LÉVY, Pierre. **A emergência do ciberespaço e as mutações culturais**. In: PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos. (Org.). **Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy**. Porto Alegre: Editora Artes e Ofícios, 2000.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34. 1999.

CARDOSO, Miriam Limoeiro. **La construcción de conocimientos**. Cuestiones de teoría y método. México: Era, 1977.

LIPOVESTSKY, Gilles. **A sociedade da decepção**. Entrevista coordenada por Bertrand Richard. Trad. Armando Braio Ara. Barueri, São Paulo: Manole, 2017.

LIPOVETSKY, Gilles. **A Era do Vazio**. Barueri: Manole, 2005.

MACEDO, Yuri Miguel; ORNELLAS, Joaquim Lemos; BONFIM, Helder Freitas. COVID19 no Brasil: o que se espera para população subalternizada? **Revista Encantar - Educação, Cultura e Sociedade - Bom Jesus da Lapa**, v. 2, p. 01-10, jan./dez. 2020. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/8189>. Acesso em: 23 jun. 2021.

MARQUES, Marcos Aurelio; HESSEL, Ana. Maria Grado. O conceito de “virtual”: de Bergson a Deleuze, de Deleuze a Lévy. **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 24, 2021, p. 205-220.

MAZZOTTI, Alda Judite Alves; CAMPOS, Pedro Humberto Faria. **Cibercultura: uma nova era das representações sociais?** Disponível em: [https://ticpe.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/02/mazzotticampos\\_rscibercultura.pdf](https://ticpe.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/02/mazzotticampos_rscibercultura.pdf). Cesso em: 23 jun. 2021.

MC MAHON, Ciarán. **A psicologia da mídia social: (A psicologia de tudo)**. Trad. Sonia Augusto. São Paulo: Blucher, 2021. 128 p.

MEIRELLES, Fernando de Souza. **Pesquisa de uso de TI**. 2023. Disponível em: <https://eaesp.fgv.br> Acesso: 15 jan. 2024.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 13. ed. Hucitec. São Paulo, 2013.

MONTEIRO, Maria Conceição; GUIUCCI Guillermo; BESNER, Neil. **Além dos limites: ensaio do século XXI**. Rio de Janeiro 2013.

MORGADO, Anastácio Ferreira. O incansável adiamento do conceito de dependência, inclusive de drogas. **Revista da Associação Brasileira de Psiquiatria**. v. 7, n. 26. Rio de Janeiro, 1985.

MOSCOVICI, Serge. **A psicanálise, sua imagem e seu público**. Petrópolis, RJ: Vozes [1961] 2012.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia**. Vozes, [2000] 2015.

NIETZSCHE, Friedrich. W. **Além do bem e do mal**. São Paulo: Companhia das letras, 1992.

OLIVEIRA, Luana Vieira. **Falando sobre drogas: Memórias, representações de adolescentes em situação de vulnerabilidade**. Dissertação (Mestrado). Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. Programa de Pós-graduação em Memória: linguagem e sociedade, Vitória da Conquista, 2018.

ORLOWSKI, Jeff. **O Dilema das Redes**. Docudrama/Documentário. 1h 34m. Netflix, 2020.

ORTIZ, Renato. **Universalismo e diversidade: contradições da modernidade-mundo**. São Paulo: Boitempo, 2015.

PIROCCA, Caroline. **Dependência de internet, definição e tratamentos: revisão sistemática da literatura**. (Monografia). Instituto de Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012. Recuperado em 22 setembro, 2018, de <http://hdl.handle.net/10183/40120>.

PLATÃO. **Fedro**. Coleção Livros que Mudaram o Mundo. São Paulo: Folha de São Paulo, 2010.

PORFIRIO, Francisco. "Geração Z". **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/geracao-z.htm>. Acesso em: 15 mar. 2023. Portal de notícias globo 21/12/2020 pandemia acelera digitalização

RECUERO, R. **Redes sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RECUERO, Raquel. **Weblogs, webrings e comunidades virtuais**, 2003. Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/webrings.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2022.

REIS, Alberto Olavo Advincula et al. **Tecnologias computacionais para o auxílio em pesquisa qualitativa: software EVOC** São Paulo: Schoba. 2013.

RIBEIRO, Marcelo; MOREIRA, Fernanda. G. História das Drogas. *In*: SILVEIRA, Dartiu Xavier da; MOREIRA, Fernanda Gonçalves. **Panorama atual de drogas e dependências**. São Paulo: Atheneu; 2004.

RIBEIRO, Raquel; SILVA, Tayanne. Isolamento social potencializa dependência tecnológica. **Correio brasiliense**. Disponível em: <https://www.correiobrasiliense.com.br/revista-do-correio/2021/02/4905199- isolamento-social-potencializa-dependencia-tecnologica.html>. Acesso em: 20 jun. 2024.

RIESMAN, David. **A multidão solitária**. São Paulo: Perspectiva, 1995.

RODRIGUES, Leonardo. Imagens de si: experiência e intimidade em torno da prática contemporânea do selfie. *In*: XXV Encontro Anual da Compós. **Anais...** Universidade Federal de Goiás, 2016.

ROSA, Hartmut. **Aceleração**: a transformação das estruturas temporais na modernidade. São Paulo: EdUnesp, 2019.

ROSA, Mirian. Adolescência: da cena familiar à cena social. **Psicologia USP**, v. 13, n. 2, 2002. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/psicousp>. Acesso em: 20 mar. 2019.

ROUSSEAU, Jean Jacques. **Do contrato social**. Trad. Ricardo Marcelino Palo Rodrigues. São Paulo; Hunterbooks. [1762] 2014.

SÁ, Celso Pereira. As memórias da memória social. In.: SÁ, Celso Pereira. **Memória, imaginário e representações sociais**. Rio de Janeiro: Museu da República, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. 4. ed. São Paulo: Experimento, [1992] 2003.

SANTOS, A. Jesus. Breves observações sobre Bergson, Halbwachs e o problema da memória. **Aprender: Cad. de Filosofia e Psic. da Educação**, 2018.

SANTOS, Dilza. **Doenças Provocadas Pelo Uso Excessivo da Internet**. 2017. Disponível em: <http://www.dilzasantos.com.br/doencas-provocadas-pelo-uso-excessivo-da-internet/>. Acesso em: 19 out. 2018.

SANTOS, Maria 257 de Fátima de Souza; TRINDADE, Zeidi Araujo (Org.). **Teoria das Representações Sociais: 50 anos**. 2. ed. Brasília: Technopolitik, 2011.

SANTOS, Mirian Sepulveda. dos. **Memória coletiva e teoria social**. São Paulo: Annablume, 2003.

SAVOIA, Mariangela. G. **Psicologia social**. São Paulo: McGraw-Hill, 1989.

SENNETT, Richard. **O declínio do homem público**: as tiranias da intimidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SILVA, Rafael Rodrigues. **Brasil é o segundos pais do mundo a passar mais tempo na internet**. Canaltech. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/> Acesso em 20 de mai. 2020.

STREY, Marlene Neves. **Psicologia Social Contemporânea**. 7. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

TURKLE, Sherry. **Sozinhos juntos**. Por que esperamos mais da tecnologia e menos uns dos outros. Nova York: Basic Books.2011.

TWENGE, JEAN. **IGen**: Por que as crianças superconectadas de hoje estão crescendo menos rebeldes, mais tolerantes, menos felizes e completamente despreparadas para a vida adulta. 1 ed. São Paulo: nVersos, 2018.

VALA, Jorge. Representações sociais e psicologia social do conhecimento cotidiano. In: VALA, Jorge; MONTEIRO, Maria Benedicta. (Org.). **Psicologia Social**. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2000.

VALENTE, Jonas. **Estudos relaciona uso de rede sociais a desordem comportamental.** 2019. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-01/estudo-relaciona-uso-de-redes-sociais-desordens-comportamentais>. Acesso em: 30 de out. 2020.

VAN DIJCK, José. *The culture of connectivity: A critical history of social media.* New York: Oxford University Press, 2013.

VILICIC, Felipe. **O clique de um bilhão de dólares.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

WALKER, Chris Stokel. S. **TikTok boom: Um aplicativo viciante e a corrida chinesa pelo domínio das redes sociais.** Tradução Alexandre Raposo, Carolina Selvatici e Diego Magalhães. 1 ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2022.

YOUNG, Kimberley. **Dependência de Internet: Manual e Guia de Avaliação e tratamento.** Porto Alegre: Artmed, 2011.